http://arlequincreations.org/

AÑO 4 No.1 $20.00 M N

Ahora con 12 páginas a todo color

Plan B

STAR WARS

ADEMAS: SLAYERS - VIRTUA FIGHTER - TARZAN

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Crash!

Un golpe de emociones con todo lo que deseas de tus series favoritas!

(c) Lucasfilm.

Pedro Loza No. 447
Esq. Manuel Acuña,
Barrio del Santuario,
Guadalajara, Jal.

Distribuidor Oficial
de Editorial Vid.

CLUB STARWARS DE GUADALAJARA
Conéctate al e-mail: Anaking1@hotmail.com

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Indice...

http://arlequincreations.org/

Secciones:

Editorial...4
Opinión...6
Novedad...8
Música...12
Polo Jasso...13
V-Juegos...40
Cómic...43
Hades...47
Colado...49
Belldandy...50

Artículos:

Tarzán...9
W. Gibson2...14
Virtua Fighters...16
Slayers...18
Daim...23
Episodio 1...28

Portada:
Rodrigo Alvarez en la acuarela,
Alma Bouchot y José Signoret en
el retoque digital.

http://arlequincreations.org/

Editorial...

http://arlequincreations.org/

¿Pues adivinen qué? ¡Salimos a tiempo! Podría decir que es porque ya tenemos una buena máquina en la que trabajar, o que es porque nuestros proveedores ya nos pagan más a tiempo y nosotros podemos pagarle a la imprenta, incluso podría presumir de que nos pusimos las pilas y todo estuvo listo en la fecha programada... OK; todo esto es cierto, pero nuestra mayor preocupación era salir al mismo tiempo que *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. El día en que esta revista salga de la imprenta, muchos de nosotros estaremos formados, sentados o comentando una película que estábamos esperando por más de una década (después de todo, ¡de eso se trata nuestro artículo de portada!).

Pero La Guerra de las Galaxias no es lo único que ha pasado que llame la atención; como si alguien nos hubiera echado esa maldición china que dice «que vivas en tiempos interesantes», han estado pasando muchas cosas tanto en nuestros gustos y pasatiempos como en aquella cosa rara conocida como Vida Real[MR], tal vez es que estemos cerca del fin del milenio, pero cada vez las cosas se ponen más agitadas; que si la UNAM parece castillo en estado de sitio, que si Disney se dedica a distribuir anime, que si le disparan a Paco Stanley, que si ADV Films compra medio catálogo de títulos japoneses, que si el Cuatemochas tiene el descaro de postularse a la Presidencia luego de su triste trabajo como regente del D.F., que si TV Azteca pone y quita programas sin ton ni son mientras que Televisa pasa *Pokemon*... en fin, tantas, tantas cosas; parece que todos se estén acelerando mientras más se acerca el fin de año, siglo y milenio.

Incluso nosotros parecemos estar acelerados, ya que estamos casi listos para sacar el *próximo* número; aunque en este caso se puede decir que es algo bueno ^_^.

Así, este número de *Plan B* que tienen en las manos marca el inicio de una nueva etapa en nuestro crecimiento: tal vez les duela un poco que hayamos subido nuestro precio a $20, pero si hojean éste número, podrán darse cuenta de que tenemos más páginas a colores, y la calidad de nuestras imágenes también va en aumento para reflejar la calidad de nuestro contenido y todo es gracias a ustedes, lectores, que nos han seguido desde nuestros pininos en esto del trabajo editorial. Con el apoyo que nos dan creceremos para darles la revista que se merecen, e incluso podremos incursionar en el campo del cómic independiente (Autogolazo: Esperen una reimpresión de la historia *Luna Carmesí* en un sólo volumen, o por lo menos de manera en que ya se le pueda entender ^_^).

Pues bueno; ojalá les guste este número y el siguiente, y el que sigue y todos los demás; que al fin y al cabo es lo que nosotros queremos también.

Alejandro Melchor
(netlupus@hotmail.com)
Editor General.

Directorio:

Alex Melchor
Editor General.

José Alberto Abreu
Editor Ejecutivo.

Rodrigo Alvarez
Dir. Relaciones Públicas.

Alma Bouchot
Dir. Arte.

José Signoret
Diseñador Gráfico.

Enrique Bouchot
Dir. Administrativo.

Colaboradores:
Jorge Valdés, Karina Cortés, Tanya Mejia, Laura Michel, Ben Frank, Belldandy y Colado.

Agradecemos a:
Male, la nueva Sra. Abreu, Fer Tapia, Warpig, Diego Rivera, Paco Jimenez, Luis y Fernanda Gantús, a Rodrigo -el güerejo-, y a ti, lector.

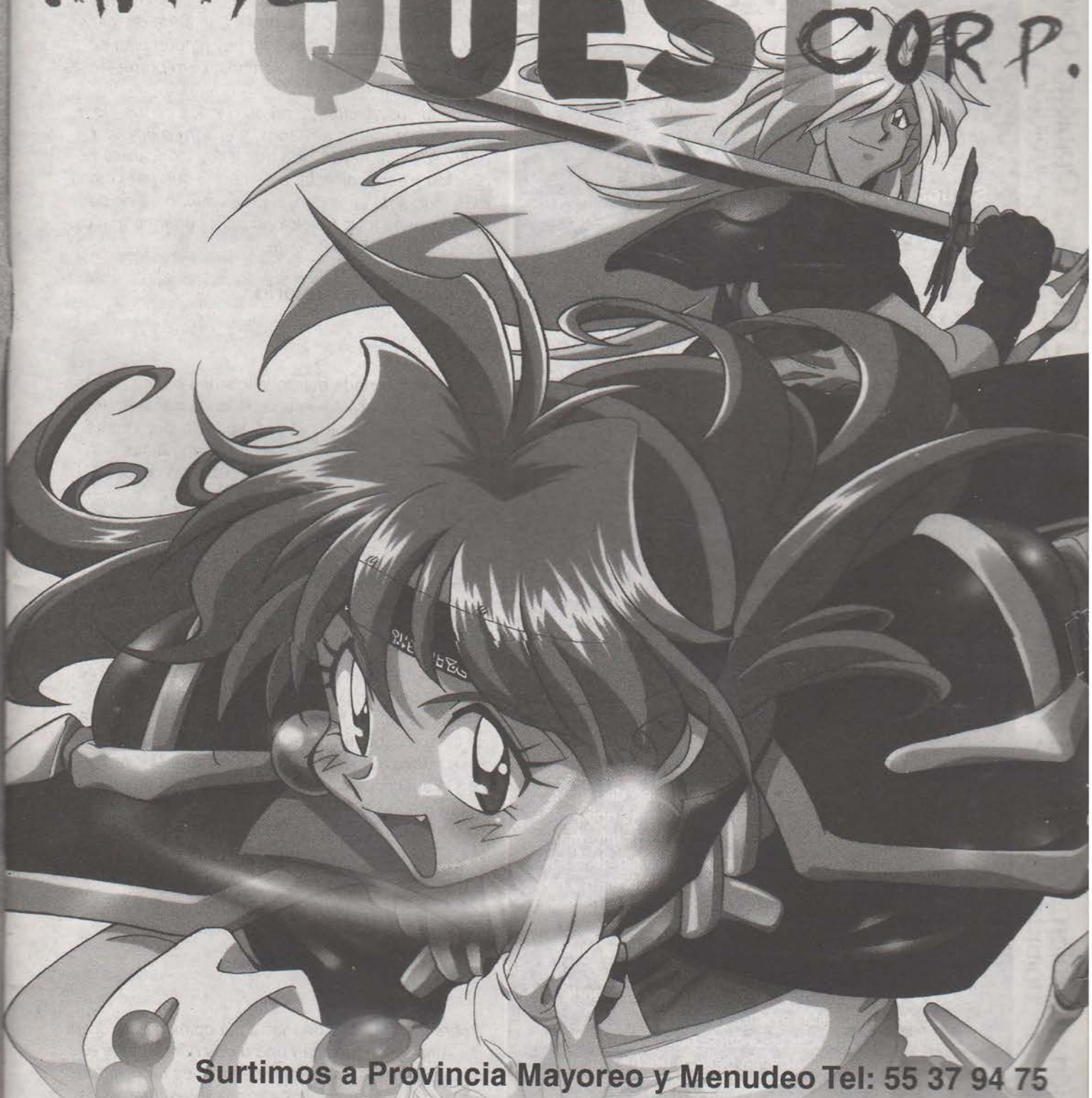
Revista Plan B, año 4, número0, ejemplar de julio de 1999. Plan B es un a rsvista Bimensual creada en:
Buentono No. 369. Col. Tepeyac Insurgentes, C.P. 07800.
Todos los derechos reservados (c) 1999. Permisos de Gobernación en trámite.
Todas las ilustraciones reproducidas aqu´ son propiedad de sus respectivos dueños y se emplean con fines totalmente informativos.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

ANIME QUEST CORP.

http://arlequincreations.org/



Surtimos a Provincia Mayoreo y Menudeo Tel: 55 37 94 75

Mercado Ramón Corona
Local 396 Pasillo G
Col. Industrial
(Entre Constancia y La Esperanza)
Lunes a Viernes de 11:00 a 18:00 hrs.
Sábados de 12:00 a 18:00hrs.

Tianguis de la Raza
Esq. Debussy y Clave
(Detrás de la Gasolinería)
Domingos de 10:00 a 16:00hrs.

Tianguis de Plaza Erizo
Col. Reforma Iztlaccihuatl
(Entre Av. de las Torres y Calzada de la Viga), a dos cuadras del Eje 5 Sur).
Sábados de 10:00 a 16:00hrs.

http://arlequincreations.org/

Opinión...

Saludos y besos a las amigas...

Querido Plan B

Me es muy reconfortante saber que ustedes siguen con vida por ahí, debo confesarles que llegue a pensar que nunca los volvería a ver, pero estoy muy contento por este hecho.

Hablando de otras cosas, ya me suscribí a la revista y ya he mandado una carta con mis datos, pero aún no me llega mi número de suscriptor, de todos modos les mando mis datos con esta carta. Entrando en otros terrenos (sé que pido mucho, pero me parecen los mejores en este ámbito) quisiera saber, si pueden investigar algo sobre la serie llamada *Akazukin Cha Cha*, en un CD de computadora encontré un video de la entrada de esta serie y me pareció muy divertida. Además no sé si sepan de algo llamado *El Hazard*, lo he oído mucho y me llama la atención. Por último y si les sobra algo de tiempo, infórmenme si saben de alguna buena pagina de Internet (en español) sobre *The Vision of Escaflowne*, aunque sé muy poco sobre esta animación, lo poco que he llegado a saber de esta me atrae.

Quisiera mandarles mis mas sinceras felicitaciones por el pasado número, está muy bien la calidad de impresión de las imágenes, crean me no he visto nada tan bueno en nuestro país y esa critica del colado es de lo mejor. La portada es buena, pero creo que pueden superarse aún más. Me agrada que hablen de series que pasan y quitan en nuestro país, pero mi opinión es que hablen de todo lo que puedan, que nos informan de lo más actual y mejor del Japón, claro sin descartar los clásicos, a lo que me refiero es que informen y nos den un acervo de caricaturas un poquito mas amplio de lo que se nos permite. Les digo esto porque pienso que son la mejor revista en esta rama de la cultura, pues esto es cultura.

Por último les mando un gran saludo esperando que sigan publicando está revista.

P.D. Si llegan a publicar esta carta desearía mandar un saludo a mis amigas: Anel (la belleza hecha mujer), Dalila (la diversión a su máxima expresión) y a Xóchitl (la cultura esculpida en una sola alma).

Jacobo Silva Parda.
Mexico D.F.

El Hazard y Vision of Escaflowne son "artículos que nos tenemos prometido publicar pero por una u otra razón no hemos podido", considerando que son los animes favoritos de nuestro editor general. ***Akazukin Cha Cha*** *es una serie de televisión cómica al estilo farsa, no hay ningún plan de traerla al occidente que sepamos, pero prometemos investigar.*

Sobre tu suscripción, tu número y dos de tus ejemplares ya te fueron enviados, y el correo no nos ha notificado que hayan sido devueltos, checamos tu dircción y está correcta, esperamos que para estos días todo este en orden, si no es así ponte en contacto y mándanos tu teléfono para poder comunicarnos contigo personalmente.

No le gustó el Anuario...

Equipo Plan B:

Antes que nada quiero felicitarlos por su excelente labor, esta revista es una de las pocas que hay en el mercado con gran calidad, su texto siempre es leíble y sus ilustraciones siempre son nítidas (es decir, no parece la copia de la copia de la copia), es una gran trabajo, ojalá sigan así.

Un pequeño comentario, no me gustó el numero 1 año 3 de Plan B debido a que no contenía nada nuevo, es decir fue una recopilación de artículos anteriores, y no tiene caso volver a imprimirlos, seria más provechoso (y me harían más feliz) si en cada revista emitieran artículos nuevos y no hicieran recopilaciones.

Una gran queja, no me ha llegado mi siguiente numero de Plan B (el primer y último numero que recibí por correo fue el de año 3 nº2), como sabrán se llevo a cabo la convención de la Conque, donde vi su nuevo numero, el cual no compré por ya contar con la suscripción, pero ha pasado más de una semana (desde el evento) y nada que me llega mi nuevo número. ¿Podrían verificarlo y mandármela por favor? Mi numero de suscriptor es el a023.

Espero una muy pronta respuesta.

Gracias.

Atte:
Brenda Santiago Rodriguez.
<por Internet>

Sobre los anuarios de Plan B, la opinión está dividida. A quienes les faltan uno o dos números de ese año les parecieron maravillosos, pues recopilamos los que, a juzgar por nuestros lectores, fueron los mejores artículos del año. Sin embargo, a quienes tienen todos estos números, los anuarios resultan un poco vacíos, porque ya tienen la mayoría de los artículos del anuario.

Los anuarios aparecieron como un esfuerzo de nuestra parte para poderles dar, a nuestros lectores que acaban de descubrir Plan B, una probada de los números anteriores (considerando que reeditar números anteriores es carísimo). Tratamos de darles contenido nuevo a los anuarios, por ejemplo, los artículos reeditados siempre son corregidos (¡y a veces aumentados!) y tratamos de utilizar imágenes diferentes a las que se usaron originalmente. También incluimos artículos nuevos, para que el anuario no sea un completo "refrito", pero realmente es difícil mantener a todos nuestros lectores felices.

Sobre las suscripciones, según nuestras primeras investigaciones, los ejemplares llegan a nuestros lectores aproximadamente entre 5 y 15 días después de que sale de la imprenta (dependiendo de la eficiencia del personal de correo en el área).

Insiste en Please Save my Earth...

Un saludo a todos los de Plan B.

Mi nombre es Daniel y es el primer e-mail que les mando pero no es la primera vez que escribo. El motivo de esta carta es para felicitarlos por su cirugía plástica, que fue todo un éxito, se ve genial aunque hubo uno que otro error de ortografía (aunque yo no ando tan bien). Felicidades a Alma y a todos los que participaron en el cambio.

También es para reclamarles de que en el número anterior habían dicho que en este número iban a poner un artículo de *Please Save my Earth*, y no lo pusieron; aquí uno emocionándose y no lo ponen, pero espero que próximamente lo pongan. Además me gustaría que hicieran un articulo de *Metal Idol* la cual me parece un excelente video y también de *Shadow Skill*.

Finalmente quiero decirle a Rodrigo Alvarez que sí salió el último número de B-SQUAD, bueno yo tengo el numero 4, pero al final dice «fin del capitulo 1», así que no sé si vaya a continuar.

Bueno me despido deseándoles lo mejor de lo mejor.

Daniel
<via internet>

*Nota: Me gustaria estar en contacto con otras personas que les guste el anime, cómic independiente y cualquier otra cosa. Mi dirección es idol_metal@yahoo.com

Hola de nuevo Daniel. Please Save my Earth es una excelente serie de OVA's y definitivamente merece un lugar en Plan B (tan pronto como podamos conseguir que alguien escriba el artículo).

¿¿Cuahutémoc Blanco??

Escribo primero para felicitarlos, por la excelente revista que nos brindan cada 2 meses (la verdad es que a veces mas de 2), siempre se encuentra algo de interés en su revista , no como otras que o dejan de existir, se fusilan todo, o sacan cosas que francamente me parecen aburridas.

Tengo algunas dudas que me aquejan sobre *Saint Seiya*: ¿Quién era el patriarca cuando Saori nació? ¿Quien era el patriarca cuando Seiya llego al Santuario? ¿...y cuando gano la armadura de Pegaso? ¿Cuanto tiempo tenia muerto Shion de Aries—suponiendo que fuera él—en Star Hill?

Agradezco de antemano el tiempo que se tomaran en responder mis preguntas.

Saludos a Todos
Atentamente
Christian Gonzalez

P.D.- Pongo mi dirección de mail, para que respondan, me insulten por lo ridícula que pueda parecerles, o para que el colado desahogue en ella todas sus maldiciones, o si la ponen en la revista para contactar gente: *CuauhtemocBlanco@excite.com*

La verdad tus preguntas sobre Saint Seiya son interesantes puesto que, si el patriarca que le otorgó la armadura de Pegaso a Seiya era Shion de Aries, como se nos da a entender en el manga, ¿porqué años antes el Patriarca (suponemos que es Saga) manda asesinar a la recién nacida Saori Kido? Quizá realmente quien otorgó la armadura de Pegaso a Seiya fue Saga, en uno de sus momentos esquizofrénicos de bondad (esto es especulación mía, no me hagan caso)... Mhmmm, quizá haya que investigar el correo electrónico de Masami Kurumada (y ver si logramos que se acuerde de algo que escribió a mediados de los 80's) Sobre tu correo electrónico no creo que debas preocuparte de ser agredido (al menos no es CuahutemocCardenas@excite.com*)...*

Saludos, cartas, colaboraciones, flores , chocolates, tarjetas, recordatorios failiares, propuestas de matrimonio (por que Al-X y Rodrigo no salen ni en rifa), fotos XXX, dinero que les sobre, números premiados de la lotería... Todo esto lo puedes enviar a:

Plan B Mystical Enterprises
Buentono 369, col Tepeyac Insurgentes.
México D.F. cp.07800

dirección electrónica:
opinion_planb@mailcity.com

(nota: por respeto a la intimidad de nuestros lectores, no publicaremos sus direcciones electrónicas, a menos que así lo soliciten)

http://arlequincreations.org/

Novedades

Video Girl Ai

Viz Communications acaba de lanzar al mercado los capítulos de la serie de videos de *Video Girl Ai* para el mercado norteamericano, mientras que en su revista *Animerica Ex* se está editando el manga. La calidad no es lo que se esperaba: la traducción es regular, y la calidad de impresión y papel dejan mucho que desear.

En México, Editorial Vid está distribuyendo en puestos de revistas el manga de Video Girl Ai con una calidad impresionante: su formato es el del manga japonés, con un excelente papel, traducción, impresión, sin censura (es para publico de 18 en adelante) y conservando las onomatopeyas originales del japonés; su costo es de $20 pesos, con 96 paginas. Por fin los aficionados a esta serie podrán tener en poco tiempo toda la colección y con una calidad que sólo es sobrepasada por la edición francesa de este titulo.

Nuevos cómics en España

Planeta de Agostini acaba de anunciar sus nuevos lanzamientos: editara toda la línea de *Cliffhanger*, CRIMSON acaba de salir en España con una traducción bastante decente, aunque el color deja que desear. *Danger Girl* y *Batle Chasers* tardarán un poco de tiempo en salir al mercado. Norma Editorial por fin reeditó los compendios de *Sandman* con *Preludes & Nocturnes* (Preludios y nocturnos) con una excelente impresión y una traducción bastante buena, pronto gozaremos de estos títulos en México.

Que siempre no

Anunciamos el número pasado que Miramax había programado el estreno en Estados Unidos de *Mononoke Hime*, la última película dirigida por Hayao Miyazaki, para el 9 de julio. Ahora, la distribuidora subsidiaria del corporativo Disney retrasó la premier hasta octubre, viendo que la temporada de verano iba a presentar mucha competencia por parte de *Tarzan* y *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma* (¡lean los artículos en esta revista!). Por un lado es una buena maniobra, pues se están arriesgando al lanzar al mercado común una obra de anime, que a decir verdad tiene un seguimiento muy pequeño si lo comparan con el público en general, y al estrenarse lejos de éxitos taquilleros le dan más oportunidad de triunfar por sí misma. Por otro lado, tendremos que esperar cuatro meses más...

El regreso de los ángeles.

En la pasada Conque 99 el excelente artista Edgar Clement lanzó un minicomic llamado *Súcubo* con el estudio "El taller del perro" de la serie San Lobo. Esta obra puede no ser del gusto de algunas personas por el tema sexual que maneja (**Ojo**: este material *no* es pornográfico; es arte erótico y sí hay mucha diferencia), por eso está sólo disponible a mayores de 21 años. Tiene un precio simbólico de sólo $15 pesos en tiendas de cómics y librerías especializadas.
Para todos los admiradores del trabajo de Clement, para cuando lean esto ya se habrá presentado el compendio con TODA la historia de *Operación Bolívar*... Sí, lo leyeron bien, podrán tener en sus manos por $130 módicos pesos esta obra de arte que además de contener la primera y segunda parte, contendrá dibujos y páginas inéditas. La presentación fue efectuada en el Foro Alicia en la Colonia Roma, donde otros autores del *Gallito Comix* lanzaron: el primer tomo de *Bubas* por Pepe Quintero, *Krónikas Perras* de Frik, y Ricardo Pelaes seguirá vendiendo su recopilatorio "A fuego lento". En el próximo numero de *Plan B* escribiremos un artículo al respecto.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Sin andarse por las ramas

TARZAN

La oferta del año de Disney

Por Laura Michel.

Siguiendo la tradición de *El Caldero Mágico* y *101 Dálmatas*, los estudios Disney vuelven a acometer la tarea de adaptar y llevar a la pantalla un clásico moderno. La diferencia es que en esta ocasión no se trata sólo de un clásico, sino de todo un ícono cultural del siglo XX: Tarzan.

Este personaje, nacido de la pluma de Edgar Rice Burroughs en 1912, ha protagonizado más de treinta novelas (contando las veintiséis de Burroughs, y más de otros escritores, autorizadas y no), y ha estado presente en el cine, en el radio, en la televisión y en los cómics. Su nombre se ha hecho más famoso que el de su creador. ¿Qué de nuevo puede esperarse de una película más sobre una persona que nunca existió, y que sin embargo todo el mundo conoce? La respuesta de los estudios Disney ha sido: mucho. Un equipo de trabajo impresionante, con la productora Bonnie Arnold (de Toy Story) y los directores Kevin Lima y Chris Buck a la cabeza, se encargará de demostrarlo.

Según se cuenta en la novela original de Burroughs, Tarzan es el hijo de John Clayton, Lord Greystoke, y su esposa Alice. Durante un desafortunado viaje por África, sus padres fallecen, y el bebé es adoptado por una gorila llamada Kala, que lo lleva a vivir entre los suyos y lo cría como uno de ellos. El niño adquiere habilidades sobrehumanas al crecer, que se aúnan a su también sorprendente inteligencia; al descubrir la cabaña abandonada de sus padres, aprende por sí solo a leer inglés y a utilizar armas. Tras su primer encuentro con los humanos y, muy importante, con su gran amor, Jane Porter, sus aventuras se prolongan más allá de las selvas de África... de Francia a Estados Unidos, en la vieja Inglaterra victoriana, en civilizaciones perdidas, e inclusive en el mismo centro de la tierra.

Puesto que los libros de Burroughs son hoy muy difíciles de encontrar (Editorial Novaro sacó la colección completa en nuestro país en la década de los sesenta), lo que conocemos de Tarzan en la actualidad se debe al cine, la televisión y los cómics. En ellos, lo hemos visto enfrentarse con los enemigos más diversos, desde cazadores furtivos hasta el mismísimo Predator. El Tarzan que tenemos en mente es casi siempre de segunda mano, una aclimatación del personaje a los tiempos en curso. Por ejemplo, el de los sesentas, Ron Ely (que difícilmente podríamos olvidar, pues su serie se filmaba en México) se metía como quien no quiere la cosa en política internacional y durante los setenta se intentaría erotizarlo sin éxito. Pero sin duda el renacimiento llegaría a mediados de los ochenta, con *Greystoke: La leyenda de Tarzán*, con un actor francés, Christopher Lambert, en el papel del hombre mono, y que intentaba retomar la historia desde sus orígenes y en su propia época.

Tras otro programa televisivo más a principios de la década, Joe Lara, quien había hecho el papel de Tarzan en el piloto de otra serie que jamás llegó a hacerse (*Tarzan in Manha-ttan*), se lanzó en 1996 a producir y actuar en *Tarzan: The Epic Adventures*, una serie realmente basada en la ficción de Burroughs (no sólo las historias de Tarzan), cuyo corte primordialmente fantástico fue imitado el año pasado la película *Tarzan en la ciudad perdida*.

Pues bien, el Tarzan de Disney tiene con qué sorprendernos, antes que nada porque se trata del único largometraje de animación que se ha hecho acerca del famoso personaje (aunque en 1976 se produjo una serie animada). ¿Suena extraño? Según una carta suya, a mediados de los años treinta algunas personas le habían sugerido a Burroughs una animación de Tarzan, y él les había respondido que, de ser ese el caso, tendría que realizarse con la calidad de los estudios Disney. Muy lejos estaba de imaginarse que ese deseo se volvería realidad casi setenta años después. Además, esta película cuenta con la autorización y de hecho el visto bueno de los herederos de Burroughs, más propiamente de su

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

nieto, Danton, a quien se le dio el guión para que lo aprobara. Aunque el propósito inicial era la adaptación fiel de la primera novela, era obvio que no era posible trasladar una épica de tan grandes proporciones a hora y media de película, así que lo que se hizo fue escoger partes de la historia y acomodarlas. La productora piensa que el resultado fue fiel al espíritu de la novela y que, más que una adaptación, es un homenaje al trabajo de Burroughs.

Por supuesto que habrá cambios, y para los fans de Tarzan, éstos van a ser obvios aunque tal vez no desagradables. ¿Los más notorios? Los personajes Tarzan y Jane. A diferencia del Tarzan de la novela, que pronto toma consciencia de su humanidad, el de Disney cree sinceramente que es un gorila y, en todo caso, un gorila deforme. No es hasta que conoce a Jane Porter y a su padre que se da cuenta de su verdadera raza... y eso añade a la narración un sentido nuevo, que de hecho va a convertirse en el conflicto central de la trama: una vieja búsqueda de identidad. Jane, por supuesto, ya no podría ser la clásica damisela en peligro que espera a que su héroe la rescate... ahora es mucho más emprendedora y toma parte activa en la historia... aunque, que conste, no es otra Mulan.

La historia de amor de esta película, aunque ustedes no lo crean, no es la de una pareja... sino la de una madre y su hijo. De hecho, la relación entre Tarzan y su madre adoptiva, Kala (a quien dobla en la versión en inglés la estupenda actriz Glenn Close) es el foco de la historia; hay un poco de romance entre Jane y Tarzan pero éste se queda más en el fondo. Y en cuanto a las escenas de la historia original que nunca vemos en las películas con actores vivos, es decir, Tarzan hablando con los animales... ningún problema, pues ya sabemos que los animales parlantes son la especialidad de Disney.
La animación de la película corrió a cargo de, entre otros expertos, Glen Keane quien se encargó específicamente del personaje principal. Keane estaba decidido a hacer algo que nunca se hubiera visto antes, y para ello estudió los movimientos de diferentes tipos de animales, entre ellos los gorilas, las serpientes y las panteras, e hizo que Tarzan adquiriera movimientos similares a los de todos ellos. Para el físico del personaje se basó en el de practicantes de deportes extremos.

La música es otra cosa. Gracias a Dios (para ciertos gustos particulares), los estudios Disney han ido abandonando poco a poco su costumbre de hacer musicales «estilo Broadway», donde los personajes empiezan a cantar a la menor provocación. Se decidió que el reparto podría cantar tal vez un poco, pero que la mayoría de las canciones serían interpretadas a manera de música de fondo por su compositor, nada menos que Phil Collins.

A muchos tal vez les extrañe que los estudios Disney hayan elegido, para dar la bienvenida en el próximo milenio, a quien es tal vez el personaje mejor conocido del siglo XX. La productora Arnold declara que su película tal vez inspire a una nueva generación a volver la vista atrás... tal vez a leer las novelas de Burroughs o algo así. Sea como sea, lo seguro es que no hay que perdérsela... Disney suele ser garantía de calidad y Tarzan, por donde se lo vea, es Tarzan... y con eso basta.

http://arlequincreations.org/

Los personajes:

(voz: Tony Goldwyn)
Un huérfano abandonado en la selva, Tarzan tiene que adaptarse a sobrevivir en un mundo a todas luces hostil para los humanos. Un mundo que, por cierto, se vuelve cabeza abajo cuando descubre que hay otros como él... y tiene que decidir entre permanecer con su familia o irse con los de su raza.

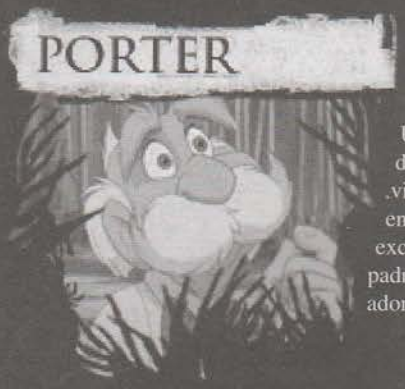
(voz: Glenn Close)
Es la madre adoptiva de Tarzan y la matriarca del clan de los gorilas. Sabia, cariñosa, pero sobre todo, de gran voluntad, ama tiernamente a su hijo y comprende a la perfección la lucha interna que él lleva a cabo.

(voz: Lance Henriksen)
Poderoso líder del clan de los gorilas. Su mayor preocupación es la seguridad de los suyos; por ello, mira con extrema desconfianza a ese mono sin pelo adoptado por Kala... después de todo, pertenece a una raza enemiga.

(voz: Minnie Driver)
Inteligente, culta, optimista y de gran sentido del humor, Jane es, sin embargo, una persona que jamás ha estado en contacto directo con sus sentimientos. El inicialmente incómodo viaje por la selva la llevará a descubrir aventura, amor y sobre todo, a sí misma.

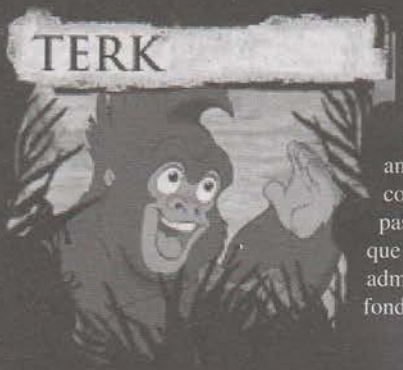
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/



(voz: Nigel Hawthorne)
Un científico dedicado al estudio de los gorilas, en su primer viaje a la selva. El profesor es entusiasta, distraído y algo excéntrico... pero también un padre devoto. Su hija, Jane, lo adora.

(voz: Brian Blessed)
Cazador y aventurero y guía de safari de Jane y su padre. Carismático y astuto, en su corazón no hay más que avaricia, y no le importa dispararle a todo lo que ve si en ello hay dinero.



(voz: Rosie O'Donnel)
Ocurrente, ingeniosa y un poquito mandona, es la mejor amiga de Tarzan. Ella misma se considera su hermana mayor y se pasa todo el tiempo diciéndole lo que tiene que hacer. Eso sí, jamás admitiría el gran cariño que en el fondo le tiene.

(voz: Wayne Knight)
A pesar de su tamaño, este elefante es un verdadero cobarde. Le tiene miedo a todo, y siempre se está quejando. Pero cuando su amigo Tarzan esta en problemas, Tantor muestra su verdadero espíritu.

Películas de Tarzan en idioma inglés

Mudas
Tarzan of the Apes (1918)
The Romance of Tarzan (1918)
The Revenge of Tarzan (1920)
The Son of Tarzan (1920)
The Adventures of Tarzan (1921)
Tarzan and the Golden Lion (1927)
Tarzan the Mighty (1928)
Tarzan the Tiger (1929)

Con sonido
Tarzan the Ape Man (1932)
Tarzan the Fearless (1933)
Tarzan and His Mate (1934)
The New Adventures of Tarzan (1935)
Tarzan Escapes (1936)
Tarzan and the Green Goddess (1937)
Tarzan's Revenge (1938)
Tarzan Finds a Son! (1939)
Tarzan's Secret Treasure (1941)
Tarzan's New York Adventure (1942)
Tarzan Triumphs (1943)
Tarzan's Desert Mystery (1943)
Tarzan and the Amazons (1945)
Tarzan and the Leopard Woman (1946)
Tarzan and the Huntress (1947)
Tarzan and hte Mermaids (1948)
Tarzan's Magic Fountain (1949)
Tarzan and the Slave Girl (1950)
Tarzan's Peril (1951)
Tarzan's Savage Fury (1952)
Tarzan and the She-Devil (1953)
Tarzan's Hidden Jungle (1955)
Tarzan and the Lost Safari (1957)
Tarzan's Fight for Life(1958)
Tarzan and the Trappers (1958)
Tarzan's Greatest Adventure (1959)
Tarzan, the Ape Man (1959)
Tarzan the Magnificent (1960)
Tarzan Goes to India (1962)
Tarzan's Three Challenges (1963)
Tarzan and the Valley of Gold (1966)
Tarzan and the Great River (1967)
Tarzan and the Jungle Boy (1968)
Tarzan's Deadly Silence (1970 De las series de TV.)
Tarzan's Jungle Rebellion (1970 De las series de TV.)
Tarzan, the Ape Man (1981)
Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes (1984)
Tarzan in Manhattan (1989)
Tarzan and the Lost City (1998)
Tarzan (1999)

Bibliografía

- *Tarzan of the Apes*, de Edgar Rice Burroughs.
- *The People's Almanac*, de Irving Wallace y David Wallechinsky
- *The Encyclopedia of Fantasy*, editada por John Clute
- *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, editada por David Pringle
- Revista *Starlog*, número 263

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Música

Star Wars - Episodio I: La Amenaza Fantasma
John Williams
Sony Music
Por Al-X Melchor

Al mismo tiempo que George Lucas vuelve a su saga inolvidable, así vuelve John Williams para musicalizarla; aunque veinte años no pasan en vano para un artista de la envergadura de este compositor, por lo que la música resulta al mismo tiempo familiar y desconocida, el estilo épico de Williams cambiado por dos décadas de experimentación en la ambientación musical de películas de acción, aventura, drama y comedia. Realmente me habría decepcionado mucho el no encontrar señales de madurez en la música.

Este disco no podría abrir de otra manera que con la fanfarria que ha abierto todas las películas de la saga de *La Guerra de las Galaxias*; si hubiera abierto de otra manera, John Williams habría sido linchado con toda seguridad por sus mismos músicos de la London Symphony Orchestra. Los que nos hemos aprendido de memoria las entradas de las tres películas originales, así como la versión de la *suite* que apareciera en el CD de recopilación *Star Wars Trilogy*, sentiremos un ligero tope cuando el tema principal de paso a una melodía totalmente nueva que no nos dice nada de los planetas Tatooine (en el primer y tercer episodio de la saga) o Hoth (en el segundo), sino que es el tema de Naboo, planeta hogar de la Reina Amidala y donde comienza la historia.

La segunda pista es «Duel of the fates», la canción que aparece en los videos de MTV, una pieza veloz y ominosa que empalma tres frases musicales diferentes: una melodía épica interpretada por solos y coros de metales, un ritmo angustiante interpretado por las cuerdas (a la que a veces los metales hacen compañía) y un coro de voces que cae entre lo heróico y lo apremiante. Esta canción es la que yo señalaría que representaba el carácter oculto de la película: una amenaza fantasma.

El resto del CD es una práctica usual en Williams: el uso de *leit motifs*, o temas de personaje que acompañan a situaciones y personajes específicos, como el tema pastoral que acompaña a Anakin, el oboe juguetón que simboliza al odiado/amado Jar Jar Binks o el uso constante de claves de madera (palitos bien pulidos que chocan entre sí) y otros instrumentos de percusión para escenas de acción. Para las personas de oídos atentos, mezclados entre los diferentes temas están algunos viejos favoritos de los *soundtracks* anteriores: el tema de Yoda, el tema del Imperio con un poco de variación para Anakin, el tema del Emperador para la aparición de Darth Maul, la música que acompaña a Ben Kenobi o a la Fuerza, incluso el tema de Jabba el Hutt.

Musicalmente hablando, la evolución de Williams es aparente cuando se le compara inevitablemente con la música de los demás episodios: su mezcla de melodías es más compleja y elaborada, al mismo tiempo que utiliza algunos ritmos más simples. Su nuevo uso de metales como trompetas y trombones recuerda muchísimo a su trabajo en *Parque Jurásico*, mientras que algunos de sus pasajes contemplativos recuerdan levemente a lo que hizo para *La lista de Schindler* y *Rescatando al soldado Ryan*. Pero lo que más salta como un cambio es la última pista: la celebración por la «Gran Banda Municipal de Augie» es un verdadero despiporre de trompetas carnavalescas, niños cantando y riendo, e instrumentos electrónicos metiéndose donde no los están llamando (aunque se oye bien); la sorpresa y la cara de «o sea, ¿cómo?» se desvanecen cuando la fiesta es interrumpida por el tema de cierre de la saga; la usual repetición del tema principal que nos indica que la historia terminó... por ahora.

Dragon Ball, música original de la serie
Dragon's Band
Warner Music Chile
Por Alberto Abreu

"Vaya, un compacto de Dragonball," pensé cuando vi la portada de este disco en una de las estaciones con audífonos de una conocida tienda de discos. Pero mi mayor sorpresa fue cuando lo levanté y me dí cuenta de que ¡estaba en español! Me dispuse pues a escucharlo en la tienda y me sorprendió descubrir que efectivamente, aquí estaban las canciones de entrada y salida que ya conocemos (tanto de Dragonball como de Dragon Ball Z) en con las mismas letras en español que ya conocemos. Sin embargo, en este CD la música ha sido regrabada por muy buenos músicos de estudio (la tal 'Dragon's Band') comisionados por Warner para este proyecto.
También hay otras pistas que, aunque parte de las bandas sonoras originales, nunca habíamos oído en México. De estas pistas, la más rescatable es "Ganador" que aparte de adaptar muy bien la letra (es una reseña del primer torneo de las artes marciales), es un muy buen ejemplo de rock ochentero al estilo japonés. También "Yamtcha" es bastante rescatable ...si ignoras la espantosa letra (aunque probablemente la letra original era igual de mala)
El resultado es bastante bueno a un nivel técnico, las voces son muy buenas (mejores que las originales o las que oímos en Canal 5), la música está muy bien interpretada, muy superior al original, aunque la banda tiene mucho cuidado de no cambiar ni una nota de la partitura original.
En general el disco no debe faltar en la repisa de un fan de Dragonball, pero a pesar de la gran interpretación de estos músicos, la calidad en general de las canciones evita que este compacto no pueda ser recomendado a un público más amplio.
El compacto aún se puede conseguir en las grandes tiendas departamentales de discos.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

¡GRITEN OIR!

¡Y SUELTEN A LOS CERDOS DE LA GUERRA!

Entrevista con:

POLO JASSO

Por Al-X Melchor

Polo Jasso no es ningún recién llegado al ambiente monero; su experiencia se remonta a hace 13 años como caricaturista para el Diario de Monterrey, donde trabajaba de manera gratuita. También colaboró durante mucho tiempo con el periódico La Nave que publicaban en conjunto las comunidades estudiantiles de las diferentes universidades regiomontanas. Psycomix fue su primer intento de sacar un título por sí sólo y su último experimento es el Cerdotado, una genial parodia de los superhéroes y todo lo relacionado con ellos. Tuvimos chance de platicar con él en la Conque '99, donde contestó algunas de nuestras preguntas en su tono sorprendentemente reservado para alguien que escribe con tanta ironía e irreverencia.

¿Alguna vez tomaste clases de dibujo?

En la escuela, en la secundaria y en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Aunque principalmente fue por práctica.

¿Tienes otros personajes además del Cerdotado?

Hay varios transitorios; no les daba demasiada importancia. Servían por lo general para la historia que estaba dibujando y ya. El Cerdotado era uno de esos.

¿Cuándo apareció el Cerdotado por primera vez?

Hace 11 años en la revista de la Facultad; creo que se llamaba Comics Club o algo así.

¿Y cuándo comenzó a triunfar?

En 1994 cuando salió en *Psycomix*. En realidad la historieta en la que salió fue la de su muerte, pues ya había aparecido antes en *La Nave*. Pero en las convenciones me preguntaban mucho que qué onda con él, así que en *Psycomix* #2 apareció "La venganza del hijo del Cerdotado".

Entonces no tenías planeada la historia

Dibujo lo que se me va ocurriendo y no planeo mucho las historias, y es que en esto del cómic independiente nunca sabes si vas a poder seguir o si vas a tener tiempo de hacer las cosas.

¿Cómo se te ocurrió, pues, lo que salió en *Cerdotado* #2?

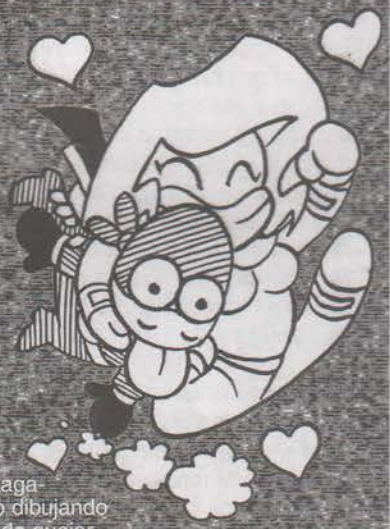
Quise usar íconos reconocibles; originalmente iba a parodiar una convención de cómics normal, pero mejor opté por una convención de *superhéroes* de cómics.

¿Y cómo entró Okidoki a escena?

Es otro personaje transitorio; apareció en *Psycomix* #3. No tenía razón de ser, nada más la puse en el póster que anunciaba al Cerdotado. Pero tanto me preguntaron que quién era que empezaron a ocurrírseme cosas.

¿Harías otro título?

Estoy pensando en una historia seria, pero no sé si tendré tiempo. Aunque Okidoki está molestando, así que a lo mejor...



Quisiera seguir sacando *Psycomix*, no descarto sacar el cuarto número, aunque el nombre se convirtió más bien en una editorial simbólica.

¿Cuáles son tus planes profesionales?

Mandé unas muestras a Estados Unidos, y publiqué una historia en *Ninja High School*, pero no me pagaron, y como no me imagino dibujando un título gringo, no me puedo quejar.

El origen del Cerdotado.

Me siento muy afortunado que mi trabajo sea apreciado. Es difícil vivir como dibujante en Monterrey.

¿Qué diferencia ves entre los ambientes comiqueros de Monterrey y del D.F.?

Es temática: allá están muy orientados a lo gringo. En el D.F. se ve la influencia también, pero hay más autonomía. De todas maneras, nadie se escapa de la influencia del formato.

¿Un mensaje para los comiqueros independientes y fans?

Muchas gracias por el apoyo y la preferencia; fue muy grato encontrar una crítica favorable.

http://arlequincreations.org/

William Gibson

Por Al-X Melchor.

Cómo no olvidar el futuro 2

En la primera parte de esta conferencia, William Gibson habló de cómo el hombre ha creado tecnologías para guardar sus recuerdos como especie, y cómo esta tecnología de información disemina el conocimiento y ordena la realidad del ser humano en mapas de toda índole.

Cuando comencé esta conferencia dije que usualmente no trato con el Apocalípsis con "A" mayúscula, lo que he dicho hasta ahora tiene que ver con lo apocalíptico cotidiano y contínuo con "a" minúscula, y creo que todos nosotros estamos conscientes en cierto grado de cierta cualidad convulsiva de la existencia contemporánea que incluso puede ser nueva en la experiencia de nuestra especie.

Hay demasiadas primeras veces hoy, demasiadas últimas veces. Esta es la época de la que el escritor Alan Moore escribió que anhelábamos tanto como temíamos. Y éste es el sentimiento que he buscado expresar en mi trabajo, pero de alguna manera supongo que permite al lector conservar un módico de esperanza.

Y acerca del Apocalípsis con mayúscula, supongo que soy inmune a él; o en cualquier caso inmune a que me preocupe. Creo que esto es porque nací en 1948 y, durante la mayoría de mi vida, acepté un mundo en el que dos superpotencias nucleares estaban literalmente preparadas, segundo a segundo, para la destrucción absoluta.

Si sobrevivimos como especie, sospecho que eventualmente consideraremos a la Guerra Fría como el pasaje más demencialmente peligroso de nuestra historia. *Ese* fue un posible Apocalípsis con mayúscula, y uno que fue evitado por *seres humanos*. Pero mi punto es que he vivido con un apocalipsis; con la posibilidad de uno, si no es que con la mismísima versión con mayúscula.

No escribo acerca de bombas de plutonio del tamaño de un barco, me siento obligado a acercarme al futuro lateralmente, por ángulos extraños, lo que me regresa a las mesas de tianguis y a toda la ruina y chatarra de nuestro mundo manufacturado, algo en lo que me he refugiado y en lo que he buscado inspiración.

Siempre me han fascinado las acumulaciones aleatorias de cosas descartadas, aunque he aprendido a no acumularlas yo mismo. Sin embargo, los ambientes alocados de escombros de tecnología muerta aparecen en mi ficción regularmente, donde se presentan a la vez como recomfortantes, evocativos y hasta cierto punto mágicos. El futuro es un tianguis, un lugar que crece siempre inorganicamente desde el pasado. Por un proceso de invertir esta idea, cuando me presentan un nuevo y brillante ejemplo de tecnología computacional, mi primer impulso es imaginar cómo se verá dentro de diez años, acumulando polvo debajo de una mesa de una tienda de usados, donde es muy probable que vaya a terminar.

Aquí quisiera desvariar y hablar un poco de la historia y el futuro aparente del software; considerando que cuando el hardware que ahora está acumulando polvo era nuevo, cuando los fabricantes escribían millones de líneas de software rutinariamente, se asumía inconcientemente que en 20 años ese software habría sido sustituído por una versión más evolucionada y mejor. Yo mismo lo habría pensado, pero subsecuentemente, los fabricantes se sorprendieron al descubrir una perversa pero poderosa resistencia por parte de los negocios que usaban el software; se resistían a gastar millones de dólares para sustituír el software, sin mencionar el hardware, más re-entrenar a miles de empleados; y esto tuvo un resultado muy curioso.

En la mayoría de los casos, cuando se necesita que el software haga cosas nuevas, o haga mejor las cosas viejas, no se escribe algo nuevo desde cero; se parcha, se escribe sobre lo viejo, se empalman nuevas rutinas. Como las máquinas cada vez son más rápidas, no importa si una rutina da 300 pasos para lograr algo que podría haber hecho con tres; todo sucede en una fracción de segundo así que ¿a quién le importa?

Esto nos lleva inevitablemente al punto donde es literalmente imposible que un sólo programador entienda totalmente cómo se llega a cualquier solución, así que la arquitectura del ciberespacio, como la infrestructura de la Ciudad de México, está construída sobre necesidades y sueños más viejos, y uno se pregunta qué es lo realmente nuevo. Lo digital también será un mundo de parches y empalmes, un *collage* orgánico de lo viejo y lo nuevo.

Pero déjenme presentarles un nuevo concepto acerca de lo que podríamos llamar Apocalipsis: lo más actual en la mente de mis colegas, los escritores de ciencia ficción, y también en la de nuestros primos más respetables, los futuristas. Este es el concepto de la singularidad tecnológica y es algo con lo que yo mismo estoy debatiendo conmigo mismo al terminar mi novela más reciente.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Voy a tomar prestado lo siguiente un libro próximo a publicarse, titulado *The clock of the long now* («El reloj del ahora largo») por mi amigo Stewart Brad, fundador de *The Whole Earth Catalogue* y cofundador del *Global Business Network*, al cual estoy asociado. La metáfora de la singularidad viene de la astrofísica, lo que la hace muy atractiva para los futuristas y los seguidores de la moda. La metáfora de la singularidad responde a la pregunta de «¿qué sucederá si nuestra tecnología continúa acelerándose?».

Cuando una estrella que aspira a gigante alcanza cierta masa crítica, se colapsa no sólo en una estrella de neutrones ultra-densa, sino que también en algo cuya masa y densidad son tan grandes que su intensa fuerza de gravedad hace que la velocidad que cualquier cosa necesita para escapar sea más grande que la de la luz. La estrella colapsada se convierte en lo que se conoce como un hoyo negro. La región donde la luz y todo lo demás desaparece de nuestro universo hacia el interior del hoyo negro es el horizonte eventual («event horizon»), la anomalía más allá de lo denso en el centro del hoyo se llama singularidad. En esta singularidad, escribe el matemático de Cambridge Stephen Hawkings, las leyes de la ciencia y nuestra habilidad de predecir el futuro se desmoronan.

El hombre que aplicó esta metáfora a los eventos humanos fue el escritor de ciencia ficción y matemático Bernard Vinge, su novela de 1991 *Across real time* («A través del tiempo real») se une a tres cuentos que escribió en los 80s acerca de un misterio central: ¿a dónde se fueron todos? Mientras que los personajes de las historias fueron aislados del tiempo en artefactos llamados «burbujas», la civilización y el resto de la humanidad desaparecieron de la faz de la Tierra. Al reconstruír los hechos que llevaron a la desaparición, los personajes se dieron cuenta de que el avance de la tecnología se hizo auto-acelerativo. Las innovaciones que antes tardaban años sucedían en meses o en días, y entonces los registros se detuvieron.

Los personajes de Vinge llamaron «la singularidad» al evento, un lugar donde la extrapolación no funciona y se deben aplicar nuevos modelos, y esos modelos están más allá de nuestra inteligencia. En la metáfora, el progreso radical no es progreso, sino el fin del mundo como lo conocemos. En el prólogo de la edición de 1985 de sus historias, Vinge predijo que la singularidad ocurriría realmente, y en la época de su lector.

Muchas personas han adoptado el término de Vinge como la manera corta de referirse a la inminente convergencia y aceleración de la tecnología; todos notan que el futuro se hace drásticamente impredecible más allá de la singularidad. Algunos entusiastas incluso conscienten en una fecha para lo que llaman el tecno-éxtasis: 2035, años más, años menos.

Las opiniones difieren en cuál será el mecanismo que precipite la singularidad; los proponentes de la nanotecnología y la ingeniería molecular están seguros de que el punto crítico será el llamado logro ensamblador, es cuando se inventen máquinas ultra-pequeñas y ultra-rápidas capaces de replicarse a sí mismas. Esperan que la convergencia de la tecnología computacional, la biotecnología y la nanotecnología, cada una acelerando a la otra, se fusione en una nueva forma de vida. El mismo Vinge ve el punto de ruptura en el momento en que la inteligencia de las máquinas, o la inteligencia aumentada por las máquinas sobrepase a la inteligencia humana normal y se haga cargo de su propio progreso. Otra posibilidad es una propiedad que emerge de la omnipresente Internet, la cual Vinge propone que podría despertar súbitamente.

Cualquier ocurrencia de este tipo definitivamente transformaría nuestro mundo.

Ya sea que ocurra o no, el sólo prospecto de una singularidad tecnológica cambia la conducta. La gente ya se refiere al futuro cercano en meses y no en años, y al futuro lejano en años y no en décadas o siglos. Lo que puede pasar dentro de décadas pasando el horizonte eventual imaginado no sólo es incógnito, sino también incognoscible. Bajo tales condiciones, la velocidad se glorifica; la prisa deja de ser un vicio y se convierte en virtud, la conducta que podría haberse llamado precipitada e irresponsable se convierte en decisión rápida y decisiva.

La razón por la que la metáfora resuena es porque ofrece una revelación sobre la distorción que sentimos en el ritmo de los eventos en estos años. Mientras uno cae dentro de un hoyo negro, el primer campo de gravedad de la singularidad atrapa al viajero y lo desfigura en una forma larga y delgada. Mientras más nos jala el futuro acelerado, mayor es la resistencia que oponen nuestras partes. El resultado es una clase de desmembramiento. La misma sociedad se desmiembra cuando algunos individuos montan la ola de cada tecnología más poderosa que rompe sobre el horizonte eventual hacia la invisibilidad mientras que otros se quedan atrás, sintiendo la poderosa fuerza gravitacional de la tecnología evolucionante y ya incapaces de verla.

Así, el mundo sólo será comprensible para aquellos en la vanguardia tecnológica. La singularidad es un prospecto aterrador para la humanidad. Yo asumo que de alguna manera la esquivaremos o feneceremos en la realidad, y una manera de hacerlo es prevenir y comenzar a construir correctores. Bueno, tal vez es lo que yo mismo estoy intentando hacer aunque por lo común lo niego. No sé; el siglo casi se acaba y el nuevo está por comenzar, y encuentro todo tan confuso como siempre lo he encontrado, pero sé que tengo suerte por mi trabajo porque, como diría mi colega y colaborador frecuente Bruce Sterling, cuando el futuro empuja a los escritores de ciencia ficción, éstos tienen la oportunidad de empujar de vuelta.

Así, tenemos que la moderna tecnología computacional está creando un mapa que amenaza con tragarse el terreno al que representa, si no tenemos cuidado. Por eso doy gracias a que sigan existiendo los tianguis con toda su basura histórica, incluso en ciudades como ésta.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Virtua Fighter

Por Rodrigo Alvarez.

En 1993, cuando *Street Fighter 2* era el rey en el género de videojuegos de peleas, *Virtua Fighter* hizo su aparición discretamente en las arcadias, producido por Sega y el estudio AM2. El autor es el genial Yu Susuki, creativo que desde hace varios años ha producido con su equipo videojuegos de excelente calidad como *Afterburner*, *Out From Run* y *Virtua Race*. *Virtua Fighter* formó las bases para los juegos de peleas en tercera dimensión, en la época que fue lanzado comenzaba a estar de moda "la realidad virtual" y sus logros tecnológicos fueron notables como la innovación en perspectivas de cámara en diferentes ángulos, movimientos especiales, repetición en cámara lenta y diseños de personajes. Posteriormente en 1994, *Virtua Fighter 2* volvió a impresionar a todo el mundo; tanto que algunas compañías de videojuegos comenzaron a copiar la fórmula para sus proyectos. AM2 siguió produciendo títulos de la misma línea, en este año *VF2* se hizo muy popular en Japón; en Estados Unidos y Europa tuvo un éxito aceptable, mientras que en

conocido al tiempo que *Street Fighter* comenzaba a decaer para darle paso a *Mortal Kombat*. En 1996, AM2 decidió sacar una versión «infantil-cómica" de *VF2* llamada *Virtua Fighter Kids*, con los personajes al puro estilo japonés del "super deformed" (estilo extremadamente caricaturizado); se podría pensar que por su giro tendría menos calidad, mas todo lo contrario; sería una pequeña probada de lo que sería en 1997 *Virtua fighter 3*.

Recientemente, Sega ha lanzado su nueva consola casera llamada «Dreamcast», la cual duplica sin problemas todos los aspectos técnicos del Ultra 64. Uno de los títulos más fuertes de este lanzamiento es la conversión casi idéntica de *VF3*.

Siguiendo los pasos de la fama se produjo la serie de televisión de *Virtua Fighter* a finales de 1997, la primera temporada consta de 24 episodios y se contó con la estrecha colaboración de Yu Susuki y parte de su equipo. El diseñador de personajes es Ryo Tanaka con su estilo sencillo y armónico, conservando la semejanza

con el videojuego. La compañía que efectúo la animación fue Kyokuchi Corporation. En la versión en español los traductores hicieron de las suyas, cambiando la mayoría de los nombres de los personajes, dejándolo como protagonistas de telenovela barata. Aunque el doblaje es bueno y cabe destacar la buena adaptación del tema de inicio,

Bibliografía: Electronic Monthly, Next Generation, www.sega.com, www.anipike.com, www.ex.com articulo por Eugene Cherng: Virtua Fighters: http://victorian.fortunecity.com/literary/518/vfighte.html.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

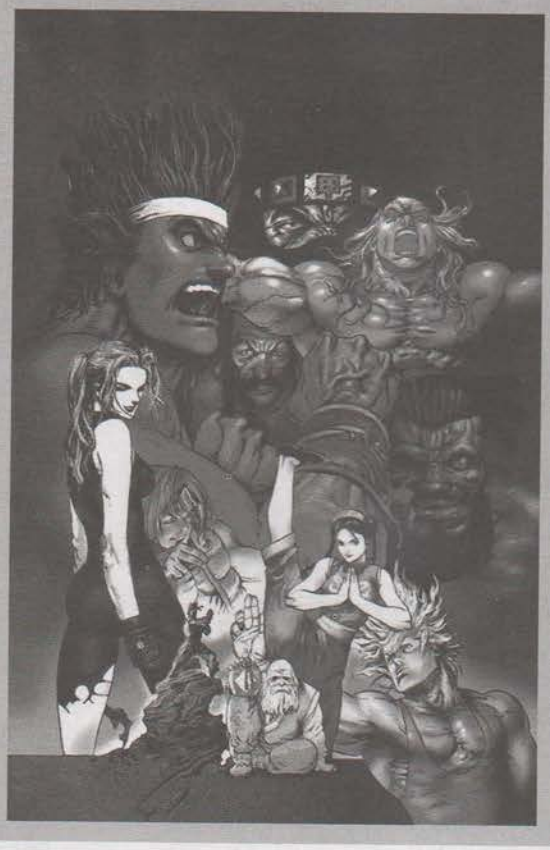
terístico y los regionalismos le restan calidad.

De los detalles buenos de Virtua Fighter se cuenta la veracidad de los combates y artes combativas; en cada episodio un personaje efectúa una técnica especial, que se repite en cámara lenta explicando el procedimiento y origen de la técnica. La trama maneja un mensaje optimista de superación personal y justicia, se hace mucho hincapié en que

que sea raptada por los matones de una organización llamada Koen Kan, que si la encontraran la llevarían con el gran jefe Yang, quien ha pedido su mano en matrimonio a su familia. Estamos en el siglo veinte, así que ella no piensa seguirles el juego y, como no está manca, luchará con estos malandrines si es necesario. Aquí

nunca falta la mosca en la sopa; uno que otro de los personajes muy secundarios son doblados pésimamente, como el narrador, que es un plomo. En cambio, en la versión japonesa la voz es dada por Chiba Shigeru (Yotsuya en *Maison Ikoku* y Kuwabara en *Yu Yu Hakusho*), quien es simpatiquísimo. En España se lanzó esta serie en formato de video, con la duración por casette de 90 minutos, por lo que se sabe respetaron mucho los detalles de la serie, aunque el acento carac-

las artes marciales son sólo para defenderse a uno mismo y a los demás, aunque no todo es pelea: la solución de los problemas de forma pacífica es algo que también se puede con la filosofía de las artes marciales. El héroe de la historia es Akira, él busca "las ocho estrellas", su camino espiritual hacia la paz interior y la justicia. De la parte cómica, Akira es bastante glotón. Todos lo personajes buscan un sueño, que es otro de los mensajes de la serie; "cumple tu sueño".



La historia comienza en el nuevo barrio chino de Los Angeles, una adolescente llamada Pai es escondida por el dueño de un restaurante para evitar

es cuando entra en escena su tragón príncipe azul; Akira. Esta pareja tiene mucha química, pero los dos no aceptan sus sentimientos: él por tonto y ella por orgullosa. Posteriormente conocen a Jackie; a él no le agrada mucho la compañía de Akira, pero al ser

raptada su hermana Sarah por el ninja Kagemaru, bajo contrato de Koen Kan, no le queda más que unirse con los demás protagonistas. La autora intelectual del plagio es la doctora Eva Durix quien, viendo el potencial de Sarah, experimentará con ella para crear al guerrero perfecto.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

El caso de la hechicera intermitente:

¡Los Justicieros! (O Slayers).

Por Al-X Melchor
(netlupus@hotmail.com).

Ahora me ves... ahora no me ves... una cosa es que Lina Inverse puede hacer magia para desaparecerse a sí misma, y otra es este juego del gato y ratón que TV Azteca ha estado jugando con una de las mejores series cómicas de animación japonesa.

Los Justicieros es el nombre que recibió en español la serie *Slayers* (nombre tanto en japonés como en inglés), basada en las populares historias que Hajime Kanzaka (escribiendo) y Rui Araizumi (ilustrando) publicaron en la revista *Dragon* como mini-historias, seguidas de novelas, cómics, serie de TV, películas, OAVs, juegos de rol y de video... habla bien de los creadores el que, a pesar de la tremenda variedad de medios en los que trabajan, la historia y el universo de *Los Justicieros* se ha mantenido coherente, y los aficionados no tienen que adaptarse a «universos paralelos» como es el caso de *Tenchi Muyo!*.

La serie relata las aventuras y desventuras de la hechicera superpoderosa Lina Inverse, una vivaz pelirroja de proporciones modestas pero de genio y apetito feroces, acompañada de sus amigos y cómplices del crímen, y es que de «justicieros» nada más tienen las intenciones, porque la destrucción les sigue el paso y ningún pueblo queda igual después de que la tropa de aventureros pase por ahí. La serie pertenece al género de la fantasía heróica; la magia prevalece sobre la tecnología, con monstruos y leyendas surgiendo de la nada para complicar la vida de la gente normal.

Hay que notar, sin embargo, que nuestros héroes no son precisamente perfectos; el mal genio y la avaricia de Lina, la falta de cerebro de Gourry y la torpeza extrema de Amelia convierten a esta partida de aventureros en todo un caso. Las andanzas de estos personajes y su enfrentamiento con sujetos tan o más extravagantes que ellos separa a *Los Justicieros* del resto de la fantasía para situarlos en un extraño limbo que colinda con los géneros de aventura y comedia, intercalando las historias serias acerca de salvar al mundo y derrotar al Mal con las farsas de cuando el alto y fuerte guerrero se disfraza de mujer (con peinado de Sailor Moon, además) para despistar a sus perseguidores.

Slayers ¿qué?

Aquellos que busquen la serie en el formato que las compañías Software Sculptors y ADVision han lanzado a la venta, junto con la información disponible en la red, pueden confundirse en cuanto a los nombres de las diferentes series. Como es costumbre en Japón, en vez de ponerle a la segunda parte de una serie un cómodo número «2», se complican la existencia poniéndole letras, adjetivos y otros signos raros que nada más confunden a quien se acerca a dicha serie por primera vez (de *Dragonball* a *Dragonball Z* y *GT*, la sopa de letras que es la serie de *Gundam*, etc.); desafortunadamente, *Slayers* no es la excepción y tenemos temporadas de la serie de TV mezcladas con las películas, OAVs y juegos.

Slayers *(comercializada por Software Sculptors)*

Es el nombre de la primera serie de televisión, donde se narra el cómo Lina conoce a Gourry y al resto de sus amigos (Zelgadis, Amelia y Sylphiel), y se enfrenta al malvado Shabranigdu «Ojo de Rubí», señor de los demonios. La segunda parte de la serie trata de las innumerables desventuras que los compañeros sufren al descubrir que hay una recompensa por sus cabezas y buscan al responsable, para descubrir que no es nada más y nada menos que un enemigo al que ya habían destruído... ¿o no?

Slayers Next *(comercializada por Software Sculptors)*

La segunda temporada de la serie cuenta con una nueva entrada pero, igual que pasó con *Guerreras Mágicas* y *Ranma*, las televisoras mexicanas las pegaron como parte de la serie anterior con la misma canción de presentación.

Slayers Next sigue los viajes de Lina y sus amigos en su búsqueda por las legendarias Biblias de Clair. Durante la primera mitad, Lina y sus amigos, junto con las recién llegados Xelloss y Martina, combaten a los servidores de Fibrizio, el Amo del Infierno. Lina aprende un par de hechizos nuevos antes de que, durante la segunda mitad, comprenda la verdadera naturaleza de la magia que usa, así como de la guerra entre los Señores Dragón y los Señores Demonio antes de su lucha contra el mismísimo Fibrizio.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Luego de la muerte de Fibrizio, la barrera que mantenía aislados a los territorios conocidos del resto del mundo se desintegró, por lo que los curiosos habitantes se preguntan qué hay más allá y Lina Inverse es «voluntaria». En el camino conocen a Philia, una dulce muchacha que en realidad es un dragón dorado que tiene la misión de reunir aventureros valientes para detener los planes para resucitar a la Estrella Oscura, un Señor Demonio de otro mundo. Esta es la última serie de TV que se ha producido.

Slayers Special

Este es el nombre que reciben todas las historias que suceden *antes* de la serie de televisión, ya sean películas, OAVs o novelas. Las historias de *Special* nos presentan a Lina un par de años antes de que conociera a Gourry y a los demás, una época en la que se gana el apodo de «Espanta dragones» y «Matabandidos» por dedicarse a robarle el dinero a los asaltantes... para quedárselo ella. Sin embargo, Lina no está sola durante estas aventuras; la acompaña Naga, otra hechicera que está tan... bien dotada como es inepta; además de que su risa megalomaniaca al estilo Kodachi es capaz de enloquecer a cualquiera. Las películas y OAVs dentro de *Slayers Special* son:

Slayers Perfect (comercializada por ADVision como Slayers: the Motion Picture*)*: Lina y Naga ganan unos boletos para visitar la paradisiaca isla de Mypros, hogar del mejor balneario de aguas termales; sin embargo, nuestra heroína se da cuenta de que no todo anda bien cuando empieza a tener sueños extraños que le revelan la verdadera historia de la isla. Las dos hechiceras tienen entonces que combatir al demonio Joylock y a sus sirvientes, viajando al pasado para prevenir una tragedia.

Slayers Return: En esta película, Lina y Naga buscan un tesoro en un pueblo en el que solían vivir elfos, pero son atacadas por varias fuerzas, incluyendo a una mediocre organización secreta que intenta dominar al mundo y un monstruo inmune a la magia.

Slayers Great: El par de hechiceras llega a un pueblo famoso por sus gólems, estatuas de barro que pueden moverse y hacer varios trabajos pesados. Resulta que va a haber una competencia de gólems, y los maestros artesanos convencen a Lina y a Naga de que sean parte de ella, sirviendo como modelos para las estatuas mágicas. Lina acepta con gusto, imaginando que su estatua será como la de una diosa pero, cuando llega el día, hay un par de sorpresas esperándola.

Slayers Gorgeous: En la última película producida hasta la fecha, la cena de Lina y Naga se ve interrumpida por la invasión de un ejército de dragones dirigidos por Marlene Calvert, hija del señor del reino. Lord Calvert contrata a Lina para detener a la mocosa desobediente, mientras que Naga hace de las suyas y se contrata con Marlene, quien decide llamar a su grupo: los Cuatro Señores Celestiales. Lina derrota a los dragones sólo con su reputación, pero uno de los seguidores de Marlene revela ser más de lo que aparenta; y todos tienen que unirse para combatirlo.

Slayers Special 1: The terrible Li-mera Project («El terrible proyecto Li-mera», comercializado por ADVision dentro de Slayers: Dragon Slave!*)*: En el primer OAV, un alquimista quiere fabricar una quimera; un monstruo que mezcla partes de diferentes criaturas, ¡y Lina es una de esas partes! Cuando la hechicera se niega algo explosivamente, el alquimista fabrica diez clones de Naga para convencerla (¡el horror!, ¡la locura!)

Slayers Special 2: Jeffrey's Chivalry («La Caballería de Jeffrey», comercializado por ADVision dentro de Slayers: Dragon Slave!*)*: Una temible señora contrata a las dos hechiceras para ayudar a su adorado hijo Jeffrey a convertirse en Caballero. El problema es que Jeffrey es un inútil bueno para nada; pero su madre... ¡ooooh, su madre! Esta señora parece haber salido del infierno, y Lina y Naga no podrán resistirse a la mision.

Slayers Special 3: Mirror, Mirror («Espejito, Espejito», comercializado por ADVision como Slayers: Explosion Array!*)*: Un hechicero abandona al Gremio de Magos para recuperar un objeto mágico temible, un espejo que crea dobles de las personas. Cuando Lina y Naga por fin se enfrentan a él, el espejo hace de las suyas: ¿podrá el mundo resistir a dos Linas y Nagas? ¿O las copias, habiendo salido de un espejo, son algo que nadie esperaba?

Slayers Excellent: Esta segunda serie de OAVs comenzará a salir en Japón a partir de octubre de este año.

Esta saga cómica merece un mejor trato que el que ha recibido; no sólo el doblaje (por parte del mismo estudio que dobló *Guerreras Mágicas*) es muy deficiente, sino que también TV Azteca no se decide si dejarla o quitarla sin previo aviso; si no quieren quedarse cruzados de brazos y esperar que la televisora del Ajusco comprenda la joya que tiene en sus manos, visiten la página de la Campaña pro-Slayers en http://www.fortunecity.com/rivendell/chronos/642/camp.html, para apoyar la serie mediante recolección de firmas; si es que quieren que se le haga justicia a *Los Justicieros*.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Los sospechosos comunes:

Lina Inverse
Especialidad: Magia negra, magia elemental.

A sus diecisiete años, Lina es de las hechiceras más poderosas de su mundo; a pesar de que es bastante atractiva, vive acomplejada de ser chaparra, flaca y no tan bien proporcionada. Su poder mágico sólo es comparable a su voraz apetito; esta niña es una troglodita y es capaz de la violencia más extrema cuando algo se interpone entre ella y su comida. A pesar de todos sus defectos (que incluyen un genio de la patada), Lina es una persona bastante decente, capaz de sacrificar su vida por sus amigos y el resto de la humanidad. Su hechizo más famoso está el *Dragon Slave*, el equivalente mágico de un misil Tomahawk. En la versión en español, su nombre es Rina, debido a una confusión por parte de los traductores que confundieron el katakana 'ri', que puede pronunciarse tanto 'rri' como 'li'.

Gourry Gabriev
Especialidad: Espadachín.

Gourry es grande, Gourry es fuerte, Gourry es el mejor espadachín del mundo... Gourry es un retrasado mental. Este güero de larga cabellera acompaña a Lina en sus avènturas primero por deber caballeresco, luego por profunda amistad. Como buen guerrero, Gourry es el primero en aventarse a los trancazos y, a pesar de ser un poco, no, de ser *muy* denso en cuanto a ideas, es extremadamente hábil con su espada, que se revela como la legendaria *Espada de la Luz* (Hikari no Ken), capaz de destruir demonios de un solo tajo. Es igual de tragón que Lina, y frecuentemente compiten por ver quién come más. Su nombre en español es «Gaudi»; no me pregunten por qué.

Xelloss
Especialidad: Engañar a la gente.

Este bromista que casi nunca abre los ojos alega ser un sacerdote, y sus poderes mágicos demuestran que es uno muy poderoso. Xelloss es una colección de «a pesares» y «sin embargos», ejercita sus poderes en muy pocas ocasiones, sabe mucho más de lo que aparenta y prefiere dar pistas confusas y acertijos que la verdad llana y simple. Aunque ayuda a Lina y a los demás en muchas ocasiones, su verdadera naturaleza es más temible de lo que dicen sus ojos sonrientes.

Martina Zoana Mel Nabratilova
Especialidad: Maldiciones, meterse en sus propios problemas.

Era la princesa de Zoana, y digo *era* porque, después de molestar a Lina Inverse, el reino quedó hecho cenizas. Por eso, este intento de villana sigue a los aventureros con la esperanza de tomar venganza por su triste situación, pero termina causando más problemas para sí misma, e incluso ayudando a su odiada enemiga. Tiene la tendencia a enamorarse de todo hombre que tenga diálogos interesantes (Gourry, Zelgadis y Xelloss son víctimas de sus atenciones) y es un poco histérica. Los fans del ténis reconocerán un pèqueño homenaje si quitan «Zoana Mel» de su nombre.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Zelgadis Greywords
Especialidad: Espadachín, magia espiritual.

Al principio de la serie, Zelgadis aparece como villano, pues quiere recuperar a toda costa una estatua robada por Lina, y es servidor del villano principal. Sin embargo, se rebela ante su señor, principalmente porque no le gusta ser una quimera: parte gólem, parte demonio y parte humano. Su piel es dura como la roca y su experiencia en la magia y con la espada sólo son rivalizadas por su gran inteligencia. De hecho, es el miembro más inteligente del grupo, o por lo menos el único con sentido común. Vive para buscar una cura para su maldición y es algo egoísta en ese respecto, pero en el fondo es noble y algo tímido en cuanto al romance se refiere.

Amelia Wil Tesla Sailune
Especialidad: Magia blanca, magia elemental, un poquito de magia negra.

Esta chiquilla de catorce años es dinamita; el problema es que se tropieza hasta con su sombra, y sus ideales acerca del bien y del mal son un poco extremos. Es la princesa del reino de Sailune y, si algo aprendió de su padre, es el deseo de servir al bien y a la justicia. Si no fuera tan pequeña y tan torpe, sus discursos aterrorizarían a los malosos contra los que ha jurado luchar. Al principio es la admiradora número uno de Lina, hasta que decubre que la hechicera es algo... violenta.

Sylphiel Nels Rahda
Especialidad: Sacerdotisa de magia blanca.

Sylphiel es amiga de la infancia de Gourry, y está locamente enamorada de él. Siendo hija de uno de los nobles de Sairaag, se considera protectora de su pueblo. Es amable y bondadosa, todo lo contrario de Lina, pero, al igual que la pelirroja es la mejor en cuanto a magia negra se refiere, Sylphiel es la mejor practicante de la magia blanca que existe, por lo menos entre los humanos. Aparece en pocos capítulos de la primera y segunda series, pero el papel que juega en ambas es decisivo para la victoria final.

Slayers

Naga la Serpiente
Especialidad: Magia negra, risa espeluznante.

Si la arrogancia tiene un nombre, este es Naga. Esta hechicera no es ni la mitad de competente de lo que presume ser, pero aún así es muy poderosa. Su risa puede congelar el corazón de cualquiera, y su pequeño trajecito revela bastante de su muy dotada figura; algo que a Lina no le cae muy en gracia debido a sus complejos. Es difícil de creer, pero Naga es más ambiciosa que Lina, aunque sus planes siempre serán frustrados por su relativa ineptitud. Lo bueno es que su cabeza, junto con su ego, está en las nubes, lo que le impide sentir cualquier frustración. Corre el rumor de que Naga podría ser la hermana mayor de Amelia, pero es demasiado tonto... espero.

Rezo, el Monje Rojo: Le quedaría mejor «Monje Loco»; Rezo es uno de los Cinco Sabios, un sacerdote ciego que se dedicaba a hacer el bien en toda la comarca hasta que su deseo de volver a ver comenzó a corromperlo. Al final, resulta que los ojos de Rezo era donde una de las partes del malvado Shabranigdo estaba aprisionada y su loca ambición libera al Señor. de los Demonios.

Zangulus: Un mercenario, propietario de la Espada Aullante. Fue contratado para capturar a Lina y llevarla a Sairaag, pero su verdadero deseo es probar que él es el mejor espadachín del mundo, siendo que Gourry es quien tiene ese título. El ser uno de los malos no le impide tener un alto sentido del honor.

Vrumugun: Junto con Zangulus, su misión es capturar a Lina; es un hechicero extremadamente inteligente y callado, lo que lo hace una figura muy siniestra; más si le agregamos el hecho de que es muy, muy difícil de matar.

Hay muchísimos personajes más; si quieren saber más de ellos... vean los videos, no se van a arrepentir. ^_^

Slayers Special

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

¡SOMOS LO MÁXIMO!

... y lo podemos PROBAR

Somos la única tienda que tiene más de 200 videos originales en existencia y un catálogo de donde puedes escoger otros 600 más.

Revistas Japonesas como Newtype y Animedia (nos llegan el mismo mes).

Tenemos modelos de plástico, resina y vinil, de las mejores series.

Contamos con Cd´s japoneses, americanos y SM.

Y una amplia lista de libros de arte originales.

En fin... lo único que no tenemos es Modestia.
(¡Ni hablar, nadie es perfecto!)

Av. Universidad No. 2079
Esquina Copilco,
Locales 2 y 3.
Tels: 56 59 23 19 y 56 59 23 13.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Un vistazo al arte en aereosol

Por: Karina Cortés y Tanya Mejía.

Estos fragmentos son de la revista *Clandestino Graffiti Magazine*, Año 1, No. 0a (Usado con Permiso).

Forma de expresión, arte urbano, contracultura, moda o vandalismo son sólo algunas de las categorías en las cuales se ha encasillado al movimiento del graffiti; sin embargo, este representa en la sociedad contemporánea una vía individual de expresar el sentir de la juventud, pues su significado va más allá de la simple barda, la cual, por considerarse el medio de mayor acceso y cuya concurrencia es indistinta y abundante, se ha convertido en manifestación efectiva de la conciencia social.

Convicción o moda

El movimiento del graffiti es capaz de albergar a personas de todas razas, clases y a una diversidad de ideologías, religión y ocupaciones. Es muy común al escuchar cada vez que se hace referencia del movimiento urbano el que "son una bola de vándalos, pandilleros y vagos, sin oficio ni beneficio". Dicha concepción es errónea pues cabe destacar que dentro del ghetto de los grafiteros encontramos a personas a punto de terminar licenciaturas en medicina, comunicación, mercadotecnia, diseño gráfico, arquitectura, etc., así como a personas destacadas en el arte o cualquier área productiva. También hay quienes hacen del graffiti su medio de subsistencia.

Los medios y su papel

Tomando en cuenta las dimensiones que ha ido tomando dicho movimiento no sólo en México, sino a lo largo y ancho del globo terráqueo, se hace necesario el buscar información veraz, eficaz y objetiva de todo aquello que se relacione con el movimiento urbano. Las dimensiones que el graffiti ha adquirido a nivel mundial son realmente extraordinarias, pues muchos jóvenes, en su afán de innovar y crear se han convertido en todos unos expertos del diseño en este arte como Daim y Delta, quienes por medio de Internet han traspasado las barreras geográficas con el graffiti electrónico.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Entrevista con Daim

Por: Rodrigo Alvarez, Laura Michel, Ben Frank y Alex Melchor.

En la reciente Conque 99 se contó con la presencia del artista del graffiti alemán Daim. Este joven de 26 años estudia Artes Libres en su país, y demostró su talento desde temprana edad forjándolo en las calles con arduo trabajo. Por la flexibilidad de las leyes en Alemania, ha podido pintar en diversos lugares como los trenes, donde se fue dando a conocer a un grado mayor. Ha creado varias técnicas nuevas en su ramo, incluyendo nuevos accesorios, y ha viajado por muchas partes del mundo haciendo graffitis con muchos colegas, aprendiendo y enseñando.

Entrevista con Daim

¿Tiénes influencias de cómics o te gustan los cómics?

Creo que tengo algunas, pero no soy muy aficionado; veo muchas películas animadas y leo algunos cómics pero en realidad no tengo mucha producción; sé que muchos otros artistas de graffiti están muy influenciados.

¿Tienes interés en hacer graffiti en secuencia narrativa como un cómic?

Sí, trato; algunos amigos míos son muy fans de cómics, pero no hago muchos personajes, así que es mucho más complicado encontrar una historia. Puedes hacerlo pero yo trato crear más una sóla imagen y no varias. Tal vez lo intente en el futuro.

¿Qué opinas de la tendencia de algunos grafiteros al manga?

¿Que usen manga? No sé; tal vez está bien si tomas algunos personajes de cómics y los uses para tu arte en graffitti, creo que es una vieja tradición en el graffitti poner algo que hayas visto en cómics o en anuncios, pero creo que si lo haces, no es realmente que creas algo propio, así que creo que es bueno como ejercicio, pero si quieres hacer algo propio, debes encontrar tu estilo personal.

¿Qué opinas de la represión del sistema a los jóvenes grafiteros?

Sólo sé de Alemania, donde trabajamos muy bien con el gobierno; si eres un artista ilegal... bueno, en Alemania estamos muy bien, trabajamos juntos con el gobierno y ellos te dan trabajo, pero si trabajas ilegalmente, por supuesto que el gobierno trata de agarrarte y es parte del juego, algunos grafiteros ilegales prefieren la presión de tener a la policía detrás de ellos.

¿Crees que el graffitti en México tiene la misma calidad que el de Europa?

Aún no, creo que les hace falta unos cuantos años, pero no se puede hablar de un estándar europeo; hay muchos países y cada uno tiene su propio estilo y nivel, y algunos de ellos tienen el mismo nivel que México.

¿Crees que el graffitti es la nueva tendencia y vanguardia en el arte?

No sé; creo que el futuro lo dirá.

¿Qué intentas expresar en tus obras?

Primero quiero escribir mi nombre; mostrar a la gente que aquí estoy, y traer color a la ciudad y mostrar a otros artistas que puedes crear algo propio con su medio.

¿Crees que el graffitti puede unir a los jóvenes en el mundo?

Definitivamente, es como un lenguaje internacional; lo importante en el graffiti es viajar mucho y conocer gente como lo hago aquí, para acercarnos a todos.

¿Te ha gustado el graffitti que has visto en México, te gusta México?

Sí, me gusta mucho México, pero la Ciudad de México es un poco grande para mí, y los graffittis que veo muestran una buena técnica, pero necesitan unos cuantos años para ofrecer algo nuevo al resto del mundo.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Personajes:

Akira Yuki (Alex)
Estilo de pelea: Hakkyoku-ken
Fecha de nacimiento: 23 de septiembre, 1968.
Él aprendió esta variante de Kenpo de parte de su padre, quien la desarrolló durante la Segunda Guerra Mundial. Al finalizar su entrenamiento su prueba es aventurarse para encontrar su camino.

Pai Chen (Erika)
Estilo de pelea: Ensei-Ken
Fecha de nacimiento: 17 de mayo, 1975.
Ha sido entrenada desde pequeña en este estilo de Kung Fu, su madre murió no hace mucho, algo que la atormenta. Su padre es uno de los jefes de la escuela de artes marciales de Koen Kan, el famoso Liu Chen.

Lau Chen
Estilo de pelea: Koen Ken
Fecha de nacimiento: 2 de octubre, 1940.
Maestro del legendario arte marcial de Koen Ken, es un avaro oportunista que utiliza a su hija para sus propósitos.

Lion Rafaele
Estilo de pelea: Torou Ken/Mantis
Fecha de nacimiento: 24 de diciembre, 1979.
Es un niño rico y mimado, aunque tiene nobles sentimientos y está en contra de los negocios turbios de su familia. Cuando llega Akira y compañía a Francia, Lion les ayuda. Su estilo de pela es una variante de Kung Fu en el estilo de la mantis religiosa.

Liu Kowloon (Daniel)
Uno de los jefes más poderosos de Koen Kan, él busca el control de las demás facciones, la mano de Pai es uno de tantos planes que tiene su mente malvada y retorcida.

Eva Durix
Esta científica loca fue ridiculizada por su teoría acerca de la relación entre las emociones y la habilidad de pelear, por eso experimenta con Sarah, para quitarle sus sentimientos y convertirla en la máquina de combate perfecta. Por eso manipula a Liu para poder realizar sus objetivos.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Jackie Bryan (Roberto)
Estilo de pelea: Jeet Kune Do
Fecha de nacimiento: 20 de agosto.1970.
El típico niño rico, se dedica a pilotear automóviles en la Fórmula Uno. Tiene una seria enemistad con su padre, él es rebelde y no quiere que manejen su destino. Su máxima adoración es su hermana Sarah, se ha hecho el juramento de protegerla a como de lugar. El Jeet Kun Do es el estilo de pelea desarrollado por Bruce Lee.

http://arlequincreations.org/

Jeffrey MacWild (Jaime)
Estilo de pelea: Pancracio
Fecha de nacimiento: 28 de agosto, 1957.
Jeffrey es un pescador australiano obsesionado por pescar al legendario tiburón blanco "Satán", ha ahorrado durante mucho tiempo para comprarse un barco para poderlo pescar, pero Koen Kan quiere sobornarlo para que se pase de su lado. Su estilo de pelea es de la primera lucha inventada en Grecia.

Wolf Hawkfield
Estilo de pelea: Lucha libre
Fecha de nacimiento: 8 de febrero, 1966.
Es un duro leñador y cazador canadiense, fue contratado como luchador profesional por sus habilidades. Era el campeon invicto, manipulado por Koen Kan, pero al pelear con Akira se da cuenta de su error de ver las artes combativas banalmente, reconociendo a Akira como un peleador ejemplar tras su derrota.

Sarah Bryan
Estilo de pelea: Jeet Kune Do
Fecha de nacimiento: 4 de septiembre, 1973.
Es la niña bonita y rica, al contrario de su hermano ella quiere mucho a sus padres y por supuesto a su hermano. A diferencia del videojuego, ella tiene como mascota a un tipo de ardilla voladora llamada Alexander («Moxito» aquí). Sarah maneja la especialidad con patadas del Jeet Kun Do.

Kagemaru (Victor)
Estilo de pelea: Ninjitsu
Fecha de nacimiento: desconocida.
Sale más de dos episodios, a diferencia de los otros personajes secundarios; es un ninja con un honor muy alto y al darse cuenta de las intenciones de Eva y Liu, pelea contra Koen Kan.

Shun Di
Estilo de pelea: Kung Fu Borracho/Suiken
Fecha de nacimiento: 2 de enero, 1912.
Uno de los grandes maestros de artes marciales del norte de china, el tiene interés en este juego de poder en Koen Kan. El estilo de Kung Fu es el de parecer un borracho, y al parecer débil derrotar al contrincante.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Río Churubusco No. 357
Col. Unidad Modelo
Tel/Fax: 55 82 45 30
Lunes a Sábado 11:00 a 19:00hrs.

Bazar Pericoapa Local I-10
Lunes a Domingo 11:00 a 20:00hrs.

SURTIMOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

ANIMAGIC

Plaza Acoxpa 554
Local 5, Villa Coapa
Tel: 56 78 06 97
Lunes a Sábado 11:00 a 20:00hrs.
Domingo 11:00 a 18:00hrs.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

EL VERDADERO REGRESO DEL JEDI

STAR WARS

EPISODIO I

LA AMENAZA FANTASMA

Hace mucho más tiempo...
en una galaxia ~~muy, muy~~ lejana que es la misma, pero un poco más p'acá...

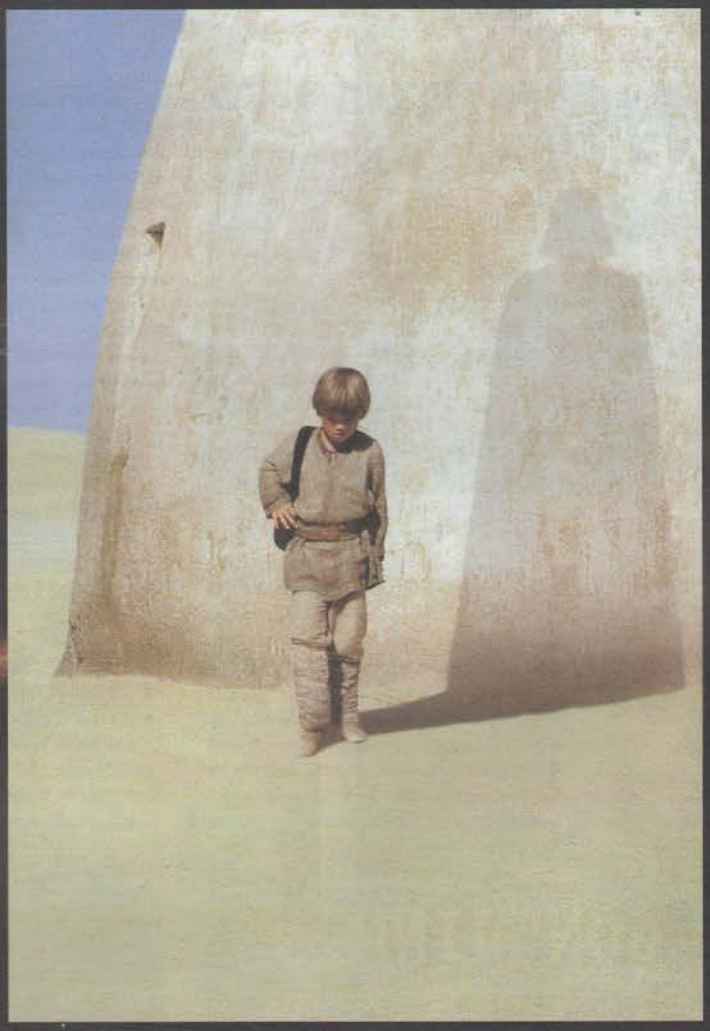
DIECISÉIS AÑOS.

ESO ES LO QUE YO, JUNTO CON OTRO MONTÓN DE GENTE DE MI EDAD, HEMOS ESTADO ESPERANDO. DIECISÉIS AÑOS DE ESPECULAR, DE LEER, DE VER Y VOLVER A VER... DIECISÉIS AÑOS DESDE EL REGRESO DEL JEDI SIN QUE GEORGE LUCAS VOLVIERA AL TIMÓN DE LA SAGA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Y EL 19 DE MAYO PASADO SE ESTRENÓ CON BOMBO Y PLATILLO UNA DE LAS PELÍCULAS MÁS ESPERADAS DE LA HISTORIA: EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA. OLVIDEN LAS COLAS QUE SE HICIERON PARA LA EDICIÓN ESPECIAL DE LA TRILOGÍA ORIGINAL, ESO NO FUE NADA COMPARADO CON EL HECHO DE QUE LA GENTE PAGÓ POR SU LUGAR EN LA FILA PARA LA PREMIERE DEL PRIMER PASAJE DE LA SAGA QUE MARCÓ A TODA UNA GENERACIÓN.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

La pantalla entrará en negro; leeremos la frase que nos introduce al espacio mítico del "érase que se era" y el tema musical que se ha hecho famoso en todo el mundo servirá de fondo a la introducción al verdadero comienzo de la historia. *Episodio I: La Amenaza Fantasma* sustituirá a *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*, y el texto trapezoidal no nos dirá que la Galaxia ha estado oprimida por el malvado Imperio Galáctico, sino que todavía existe la vieja República, pero que no todo es paz y, en los conflictos que se están presentando, se adivina la eventual caída del gobierno a manos del siniestro Emperador, quien todavía lleva el título de Senador Palpatine y no ha sido totalmente poseído por el Lado Oscuro de la Fuerza.



Para los fans ya añejados como un servidor, la riqueza de la película (más bien, de toda la nueva trilogía) está en que podremos ver cómo las instituciones y la sociedad galáctica se precipita hacia el abismo del que el joven Luke Skywalker y su banda de amigos la sacaría una generación más tarde. Y esta Caída que amerita llevar mayúscula ocurre en todos los niveles: un gobierno justo se convierte en una tiranía casi por su propia mano, una augusta orden de caballería es cegada por sus creencias y así permite su propia aniquilación y un niño considerado como la esperanza para el futuro crece para convertirse en la encarnación de las fuerzas del mal.

Y es que los Episodios del I al III no narrarán la historia de la Ascensión del Héroe, sino su Caída (de nuevo, ameritando la mayúscula), en un número anterior de *Plan B* equiparamos el desarrollo de la historia de *La Guerra de las Galaxias* al Camino del Héroe, una teoría postulada por el antropólogo Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* que explica que las mitologías, leyendas y cuentos de hadas alrededor del mundo tienen elementos en común, y que el Héroe de todas ellas atraviesa un camino similar en todas y cada una.

La misión del Héroe es abandonar el mundo cotidiano y adentrarse en el terreno de lo desconocido para, una vez en el fondo de la oscuridad, enfrentarse al mayor de los obstáculos y traer de ahí la salvación para el resto de la humanidad. En el caso de *La Guerra de las Galaxias*, también es la de todas las extrañas especies extraterrestres, pero eso es fijarse demasiado en los detalles ^_^.

En la trilogía original que comprende los episodios IV, V y VI (conocidos desde hace dos décadas como *Una Nueva Esperanza*, *El Imperio Contraataca* y *El Regreso del Jedi*), el Héroe es Luke Skywalker, quien abandona su tranquila vida de granjero en el planeta Tatooine para unirse a la Alianza Rebelde y revivir a la Orden de los Caballeros Jedi; se hunde en los pantanos de Dagobah para entrenar su espíritu, aunque tiene que descender a la oscuridad simbólica en más de una ocasión debido a su fracaso en algunas de las pruebas, estos mismos fracasos lo preparan para que al final, pueda vencer al Lado Oscuro y regresar la luz a la Galaxia.

Pero este no será el caso de los Episodios I, II y III. El pequeño Anakin Skywalker, sobre quien el destino pesa de manera especial, atravesará las puertas de lo desconocido de la misma manera que su hijo lo haría años más tarde, se convertirá en un héroe en las Guerras de los Clones pero, en vez de vencer a la Oscuridad, se dejará vencer por ella y se convertirá en Darth Vader. Como los nobles que no pudieron sacar la Espada en la Piedra y como las herma-nastras que no pudieron ponerse la zapatilla de cristal, Anakin Skywalker no está preparado para la prueba máxima y falla, llevándose de corbata a toda la Galaxia.

Sin embargo, de la misma manera que los nobles abrieron paso al Rey Arturo y las hermanastras a la Cenicienta, la caída de Anakin señala la próxima llegada del verdadero Héroe: Luke, quien al triunfar donde su padre falló, traerá al mundo lo que George Lucas tituló apropiadamente como *Una Nueva Esperanza*.

Algunos críticos se quejan de que en *La Amenaza Fantasma* no se deja entrever en el pequeño Anakin nada que señale su futura transformación en un oscuro Señor del Sith; ¿qué esperaban? ¡apenas tiene diez años! Y en todo caso, la Caída tiene más fuerza, es decir, es mucho más trágica porque vimos a un niño lleno de sueños y emociones, inocente en cuanto a las fuerzas que lo acosan y sabemos cuál es su destino. El hacer al pequeño Anakin un poco más "siniestro" en sus años mozos le quita responsabilidad al Anakin adulto; en vez de tener a un héroe que falla por decisión propia, nos habrían salido con el churro de que estaba destinado a caer desde el principio.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

PERSONAJES

ANAKIN SKYWALKER

"Tuve un sueño. Yo era un Jedi."

Un niño esclavo de 9 años, Anakin Skywalker vive con su madre Shmi, en el árido planeta Tatooine. Un esclavo de Watto, un mercader de piezas de technología, Anakin es un muchacho trabajador y optimista.
El pequeño Anakin es un genio con las máquinas y su talento no es desperdiciado en la tienda de Watto, pues aquí tiene acceso a muchas piezas sobrantes y descompuestas que rehabilita para sus propios usos. Así, entre otros proyectos, Anakin está reconstruyendo un androide de protocolo (llamado C-3PO) el cual piensa programar para ayudar a su madre en las labores domésticas.
Anakin es también el único humano capaz de pilotar un "racing pod", esencialmente dos enormes turbinas conectadas a una pequeña cabina en donde el piloto tiene que volar a más de 800 kilómetros por hora, reaccionando al terreno y a los otros competidores en fracciones de segundo.
Anakin sueña con escapar a su vida de esclavo y convertirse en un piloto espacial, pero inquietantes visiones del futuro ocasionalmente llegan a él.

QUI-GON JINN

"Concéntrate en el momento... Siente... No pienses... Usa tus instintos."

Un experimentado maestro Jedi, Qui-Gon Jinn viaja a través de la galaxia protegiendo a sus ciudadanos y defendiendo la justicia de sistema en sistema. Otros maestros Jedi frecuentemente usan la enfocada sensibilidad a la Fuerza de Jinn como ejemplo a sus alumnos, mientras que su propio aprendiz, Obi-Wan Kenobi se mantiene a su lado, aprendiendo de su sabiduría y experiencia.
De facciones fuertes y mirada penetrante, el Maestro Jedi Qui-Gon Jinn es una presencia intimidante. Usa su cabello largo con media coleta para no obstruir su visibilidad, y aunque ya han pasado sus mejores años, el Maestro Jinn, con su poderosa complexión y 1.90m de estatura, sigue siendo un poderoso guerrero y un Caballero Jedi muy activo.
Qui-Gon Jinn está muy ligado a la Fuerza y tiene una fuerte empatía con todas las formas de vida. Su enfoque está en el momento y sigue a sus instintos aún cuando otros lo consideran temerario.

OBI-WAN KENOBI

"¡El niño es peligroso, todos pueden sentirlo! ¡¿por qué tú no?!"

Entrenado por el Maestro Jedi Qui-Gon Jinn, el joven Obi-Wan Kenobi es un aprendiz muy talentoso. Sus habilidades ya son bastante impresionantes, y Qui-Gon tiene razones para sentirse orgulloso de su Padawan (pupilo). Aún no termina su entrenamiento, pero Obi-Wan está muy cerca de convertirse en un Caballero Jedi, incluso ya ha construido su propio sable de luz.
Aunque no siempre está de acuerdo con él, Obi-wan respeta profundamente a su maestro. El enfoque del joven Kenobi va más allá del momento y se cumple estrictamente con las reglas establecidas por el Concilio Jedi.
De acuerdo con la tradición para los aprendices humanos, Obi-Wan mantiene su cabello corto, con la excepción de una delgada y larga trenza y una pequeña coleta. Obi-wan viste también las tradicionales túnicas de color ocre que distinguen a los caballeros Jedi en toda la galaxia.
El destino de este joven Jedi quedará irremediablemente marcado después de su primer encuentro con el niño Anakin Skywalker, un encuentro con graves consecuencias para toda la galaxia...

REINA AMIDALA

"No fui elegida para ver a mi gente sufrir y morir, mientras ustedes discuten esta invasión en un comité."

De sólo catorce años, la recientemente elegida Reina Amidala gobierna sobre el planeta Naboo con la confianza y soltura de un líder nato. A través de su riguroso entrenamiento, Amidala ha demostrado su dedicación al bienestar de Naboo y se ha ganado el respeto y la lealtad de la gente que la eligió.
La Reina gobierna desde su palacio en la ciudad capital de Theed, sin embargo, en ocasiones la presencia real de la Reina se requiere en eventos políticos en otros planetas. En estas ocasiones, un selecto grupo de damas de compañía sigue a su monarca y la asisten. Pero el aspecto de estas delicadas jóvenes es engañoso, pues han sido entrenadas en espionaje y defensa personal y sirven como un refuerzo a la guardia real de la corona.
La fe de la gente de Naboo es justificada, pues la voluntad de Amidala es inquebrantable y su corazón es honesto, sin embargo la amenaza que se avecina pondrá las habilidades de esta joven Reina a prueba. Una prueba que quizás sea demasiado para ella.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

"El miedo atrae a los temerosos... el miedo es mi aliado"

Completamente unido al lado oscuro, Darth Maul es un temible aprendiz Sith. Su entrenamiento constante, tanto en combate como en los oscuros poderes de la Fuerza, lo convierten en una figura formidable. Su cabeza con cuernos, tatuajes faciales y sus brillantes ojos amarillos siembran el terror en sus oponentes menos enfocados.

Maul cuenta con la confianza de su maestro, tanto que delicadas misiones le son confiadas frecuentemente. A cambio, Maul es absolutamente leal a su maestro, y dedica su completo esfuerzo en lograr sus objetivos.

A pesar de ser fiel a las tradiciones y protocolos, Darth Maul también tiene ases bajo la manga: ha construido un sable de luz doble y se ha entrenado a sí mismo para usar esta extraña arma con una precisión mortal. Maul fue capaz de invocar el Lado Oscuro para lograr la maestría de una arma tan peligrosa solamente a través de su dedicación al camino Sith.

Darth Maul representa por sí mismo una amenaza al delicado equilibrio de la República Galáctica, un equilibrio que el Concilio Jedi se esfuerza en preservar. Pero con los poderes del maestro y el aprendiz combinados, no hay manera de adivinar qué terrible conflicto espera a los Jedi.

"Me temo que tendremos que aceptar el control de la Federación por el momento."

Una de las mentes más brillantes en el Senado de la Galaxia, el senador Palpatine de Naboo ha alcanzado la importante distinción de representar a un sector entero de la galaxia, consistiendo en cientos de sistemas estelares. Como senador sectorial, Palpatine tiene un asiento en la Cámara principal en Coruscant, desde donde defiende hábilmente los intereses de los sistemas que representa, incluyendo a la gente de Naboo, su planeta hogar. Las facciones amables de Palpatine, así como sus impecables modales y su eficiencia lo convierten en uno de los miembros más carismáticos y respetados del Senado.

Combinando el aparente fatalismo de un político realista con los astutos y sutiles movimientos de un experto ajedrecista, este senador de un humilde planeta provinciano es un consumado maestro en su arte. La Cámara del Senado de Coruscant es el escenario de Palpatine, y toma ventaja de todo lo que tiene que ofrecer para lograr sus objetivos. La manera en que resuena el sonido dentro de la Cámara, el cómo estén acomodados los diversos senadores de los diferentes sectores y facciones, las líneas de visión que pueda tener o no tener cada asistente — Palpatine no pierde de vista ningún detalle que le pueda ayudar a lograr su objetivo... que es ayudar a Naboo, por supuesto.

"No creo que este sea un conflicto que podamos ganar."

Jefe de seguridad de la Reina de Naboo, el Capitán Panaka es un hombre impresionante. Conocido como "Los ojos más rápidos de Naboo", es la máxima autoridad en las fuerzas de seguridad de la Reina Amidala, la única organización de tipo militar en el planeta.

Panaka es un experto en su ramo, y lo sabe. Aún en la presencia de los intimidantes Caballeros Jedi, él confía en sus instintos y su experiencia. Panaka no es ningún tonto, y sabe que los Jedi están probablente actuando con la mejor de las intenciones y en favor de los intereses de la Reina y su pueblo; pero desafortunadamente las cosas ya no son como solían ser, y uno debe de ser extremadamente cuidadoso. Especialmente cuando se trata de una amenaza externa, y especialmente cuando uno es el Jefe de Seguridad.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

"A mi nunca me subirán a una de esas detestables naves espaciales."

Un androide aún sin terminar, C-3PO ha sido construido pieza por pieza en Tatooine, con partes obtenidas de muchísimas fuentes. Aunque construido de piezas usadas y reacondicionadas, C-3PO ha sido meticulosamente ensamblado siguiendo lo más de cerca posible los planos de un androide de protocolo Cybot Galactica.

C-3PO ha sido construido como un sirviente doméstico y a pesar de su estado incompleto ya puede efectuar muchas de sus labores programadas, incluyendo traducción en muchos lenguajes y a medida que más piezas le son añadidas, el androide se vuelve cada vez más funcional.

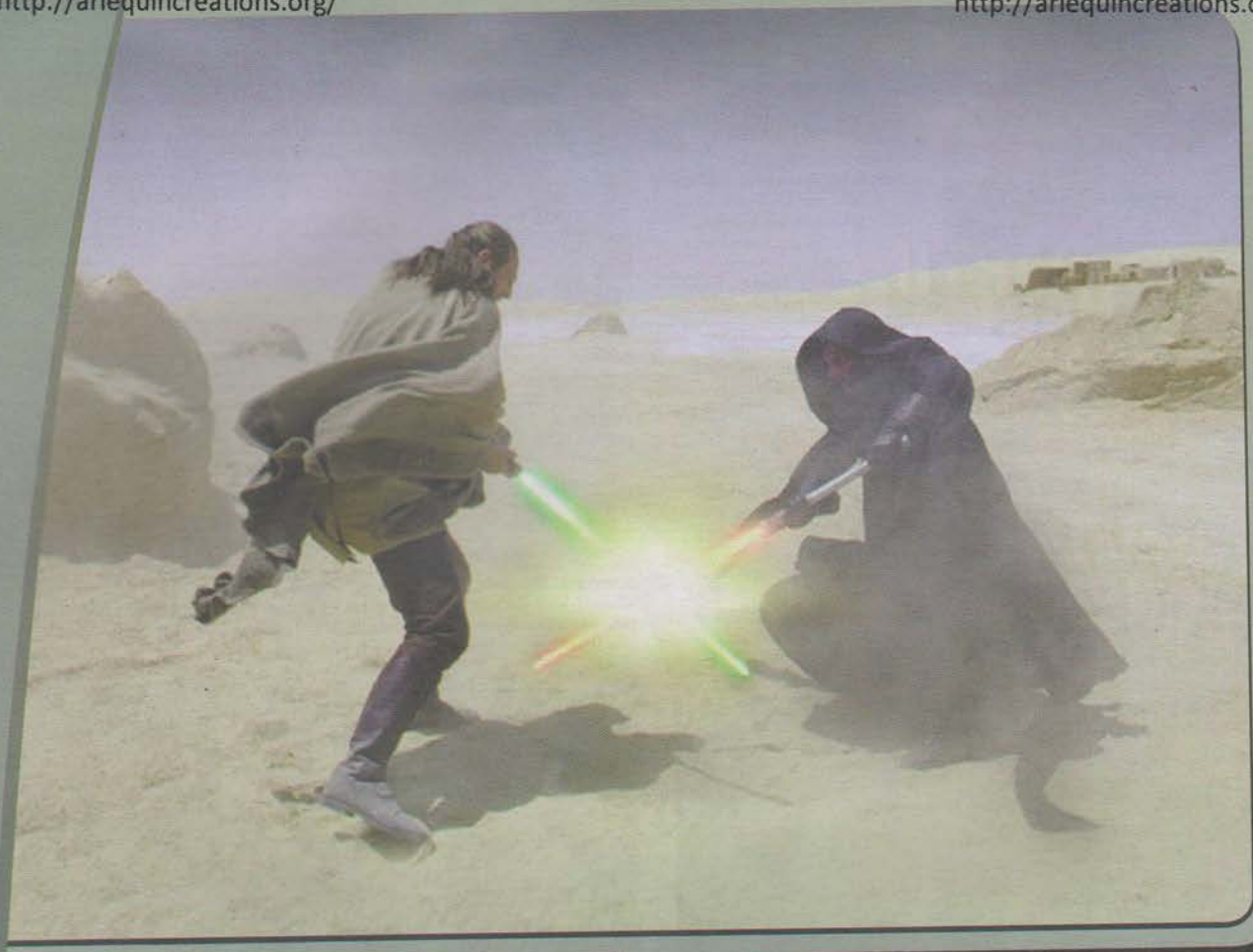
El acostumbrarse a su medio ambiente es lo que ocupa la mayor parte del tiempo de C-3PO, y aún hay mucho que debe incorporar a sus bancos de memoria. Pero aprende rápidamente y pronto habrá de encontrar su destino.

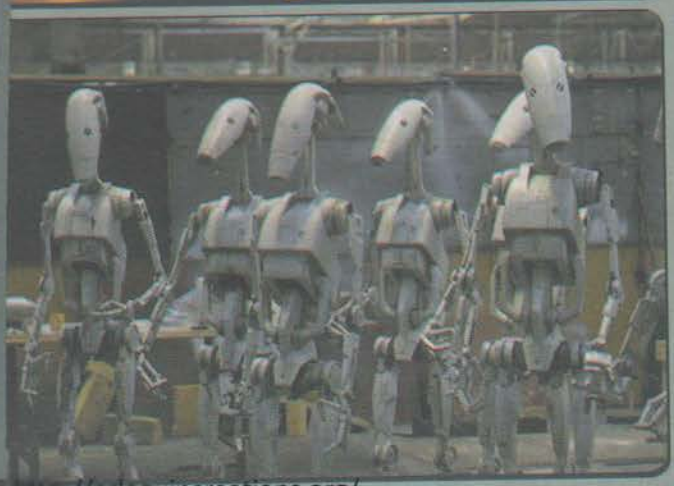
El Concilio Jedi

Los doce Jedi de más alto rango en la galaxia, el Concilio Jedi se reúne en el punto más alto de la torre central del Templo Jedi en Coruscant. Ahí meditan, analizan las fluctuaciones de la Fuerza y prueban a los nuevos aprendices. También planean y evalúan las actividades de los errantes Caballeros Jedi, quienes han sido los guardianes de la paz y la justicia por miles de años.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/





La Campaña Fantasma

Hablando de los críticos y demás medios de comunicación, hay que destacar que fueron ellos (bueno... nosotros ^_^) los que han brindado mayor publicidad a la película. A diferencia de *Godzilla*, cuya campaña publicitaria *oficial* comenzó un año antes del estreno, la gente de Lucasfilm se vio extremadamente inteligente en cuanto a la promoción del *Episodio I*: siguieron al pie de la letra eso de "de lo bueno, poco" y en realidad hicieron un esfuerzo mínimo, apoyándose más en el estatus de *La Guerra de las Galaxias* como un fenómeno cultural que como un producto de la industria cinematográfica.

Los inicios de la promoción se dieron en 1997, cuando la saga celebró su vigésimo cumpleaños regalando a los fans la Edición Especial: el reestreno en pantalla grande de la trilogía original en versiones corregidas y aumentadas con toda la nueva tecnología (y el presupuesto) disponible. Además de cumplir con el sueño de Lucas de ver la trilogía original como él realmente la había imaginado, el nuevo

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

IMAGENES

Página anterior:

1) Qui-Gon Jinn se enfrenta a Darth Maul.

2) Yoda y Mace Windu en el Concilio Jedi.

3) Androides de batalla de la Federación.

Esta página:

1) Hangar de carreras en Tatooine.

2) Jar Jar Binks.

3)Palacio Theed en Naboo.

4) Anakin compitiendo en Tatooine.

5) Seres alienígenas observando la carrera.

estreno ayudó a refrescarle la memoria a la gente al mismo tiempo que atrapaba a una nueva generación de fans que jamás habían visto las películas en una sala de cine, sino que sólo las habían medio disfrutado en la televisión, con una calidad de imagen cada vez peor o con un trabajo de doblaje desde regular hasta aterrador ("Que la Fuersha oz acompañe, Luque").

Ya con *La Guerra de las Galaxias* de nuevo en la boca de todos, Lucasfilm comenzó a liberar la información de poquito en poquito; una mención por aquí, una imagen en Internet por acá, y los fans y los medios se encargaron del resto; toda información que salía del Rancho Skywalker se diseminaba entre el público como un insulto en la Cámara de Diputados mexicana, ya fuera en revistas comerciales, fanzines y páginas de Internet, todos querían dar la última información acerca del primer capítulo en la nueva trilogía.

Unos meses antes del estreno, 20th Century Fox, la distribuidora, proyecta en las salas de cine el primer corto que empieza con "Toda saga tiene un principio...". En Estados Unidos, la gente compraba boletos para ver *¿Conoces a Joe Black?* ("Meet Joe Black") y *Contra el enemigo* ("The siege") con el único propósito de ver los cortos; muchos de ellos se salieron de la sala una vez satisfecha su curiosidad, sin ver la película para la cual se vendía el boleto. La compañía de computadoras Apple puso en Internet los cortos en formato de video Quicktime, y ese día se rompieron todos sus records de asistencia.

El siguiente paso de la Campaña Fantasma fue crear lo que se conoce como "conciencia de medios"; aunque no estoy seguro de que haya sido totalmente intencional, las menciones de *La Guerra de las Galaxias* se acrecentaron; incluso aparecieron como parte de los diálogos de programas cómicos como *Jesse* o de drama como *Vengeance Unlimited*. El colmo fue cuando Mark Hamill, el actor que interpretó a Luke Skywalker, fue un invitado especial de la comedia *Just Shoot Me*, en un capítulo dedicado a mostrar la manía por *La Guerra de las Galaxias* de uno de los personajes.

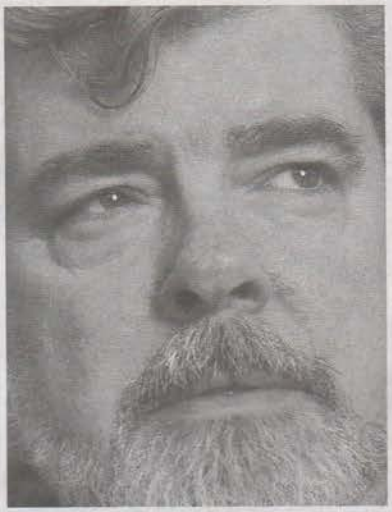
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Una saga, muchas generaciones

Las expectativas fueron en aumento, la fecha se acercaba y Lucas lanzó un segundo corto; éste de casi tres minutos de duración; la gente se apelotonó para verlo de tal manera, que el mismo George Lucas bromeó en una entrevista diciendo que tal vez le hubiera convenido más sacar la película en pedazos de dos minutos.



Estábamos a menos de un mes del estreno y lo único que **Fox** había puesto en los cines era un póster y un desplegado, pero para ese entonces, **Pepsico** ya había firmado un trato multimillonario para imprimir latas de refresco con los personajes, **Lego** ya había contratado una línea de modelos de las naves de toda la saga y **Hasbro** ya amenazaba con el lanzamiento de la nueva línea de figuras y naves de juguete, que no podían lanzar del todo hasta el estreno. Las revistas comenzaron a poner en portada a Lucas y a todo el reparto, y los noticieros del espectáculo no dejaban pasar un día sin una mención del *Episodio I*.

Días antes del estreno, la gente ya estaba formada; prácticamente acampando fuera de la taquilla. La actriz Carrie Fisher, quien interpretara a la Princesa Leia hace veinte años, fue testigo de esto, cuando llevó a su hija al cine y pensó que la gente de allá afuera realmente necesitaba una cobija y un descongestionante, pues llovía y la temperatura era más bien baja. Claro que fue la primera en aceptar que si alguna vez recuperaba el día de su vida que había perdido (se disfrazó pero no hizo ninguna escena) durante la filmación original, lo utilizaría para estar ella misma en la cola, cobija y descongestionante en mano.

Ante toda esta fiesta de expectativa, especulación rampante y comercialización voraz, George Lucas se mantiene tranquilo; en todas las entrevistas que ha concedido, insiste en recordarle a la gente que, a pesar de toda la faramalla, *Episodio I* es sólo una película, su fin no es convertirse en una religión, en un ícono cultural, ni siquiera en un éxito taquillero o un clásico del cine; él sólo quería contar una historia.

Su actitud es una muestra de sencillez (o, según otros, de astuta mercadotecnia), sus comentarios ponen en perspectiva que una película es sólo un medio narrativo, y él está cumpliendo uno de sus sueños al contar una historia a través de él. Sin embargo, es imposible negar el impacto que toda la saga ha tenido desde su humilde estreno en 1977 hasta hoy; la generación que vivió el estreno de *Episodio IV: Una Nueva Esperanza* fue tocada de una manera en que ninguna otra película nos había tocado antes, despertando toda clase de sueños y esperanzas en el futuro; inspirados por la aventura épica de Luke Skywalker y sus amigos, algunos nos convertimos en escritores o músicos deseosos de atrapar sueños similares en el arte; otros en astronautas o científicos que aceleran la llegada de la ciencia y tecnología que amplíe nuestros horizontes como raza.

(CONTINÚA EN LA PAG. 36)

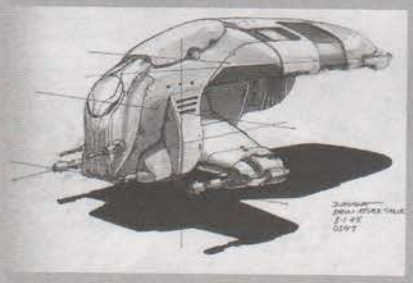
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

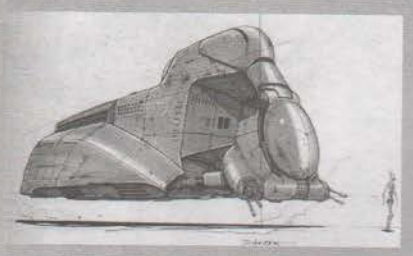
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

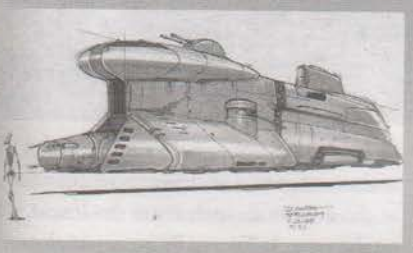
Equipo Técnico

Concepto visual: Doug Chiang

"En esta cinta,"—dice Doug Chiang, diseñador de producción de Episodio I—"vemos los diseños de una época mucho más romántica y elegante." Chiang sigue los pasos de Ralph McQuarrie, quien creó la mayoría de los diseños de la trilogía original, incluyendo imágenes ahora clásicas como los destructores imperiales, los cazas TIE, incluso la armadura y la máscara de Darth Vader. Sin embargo Chiang imprime su propia personalidad a sus diseños, enfatizando las diferencias entre la República y el Imperio.







"En la época posterior, durante la trilogía clásica,"—explica Chiang—"el diseño se vuelve mucho más práctico, la influencia del régimen totalitario del Imperio le da a todo una apariencia mucho más sobria, con apariencia de haber salido de una línea de ensamblaje. Incluso los vehículos y bases de la rebelión comparten esta característica, pues eran tiempos de escasez, donde todo tenía que ser los más práctico y utilitario posible.

Por el contrario, los diseños de la época de Episodio I son más pulidos, más individualizados, incluso sobre-diseñados. Hay valores artísticos expresados en vehículos que son simplemente artesanía y estética. Sin embargo, los paralelismos entre ambos estilos son bastante claros a veces. Cuando se le preguntó si esto fue deliberado, Chiang contesta:

"Por supuesto. Hay una nave en particular que anticipa el diseño de una nave de la primera trilogía. Y también hay otros enlaces conceptuales. Yo en lo particular tomé el diseño de los autos americanos de los 1950's como un punto de partida para las naves espaciales, con ese 'look' de cromo y de lineas aerodinámicas suaves y atrevidas. También me influenciaron mucho las historietas futuristas de los 30's y 40's como *Buck Rogers y Flash Gordon*".

Chiang continúa, "Para otra cultura de la película me basé en un estilo tradicional africano para desarrollar la imagen de sus vehículos y su estética en general. Combiné esto con formas animales para darle a estos diseños la personalidad que George quería darles.

Música: John Williams (¡por supuesto!)

John Williams, ganador del Oscar por la banda sonora de *Una Nueva Esperanza* (*La Guerra de las Galaxias*, 1977), dice que volver a trabajar para Lucasfilm es un gran reto. "Es siempre difícil iniciar un proyecto nuevo."—dice el maestro Williams—"Sin embargo regresar a La Guerra de las Galaxias es especialmente complicado porque ya había algo con qué comparar mi trabajo… contra mí mismo."

El proceso de crear esta banda sonora comenzó con John Williams y George Lucas revisando una de las últimas ediciones de la película, viéndola escena por escena. Lucas estableció las ideas generales en cuanto a ambiente, "tempo" y estilo de la música a usarse y Williams usó estos comentarios para componer la música propiamente dicha.

Williams apunta que el enfoque que utilizó en la trilogía original y de nuevo para *La Amenaza Fantasma* es la "técnica del cine mudo." En esta época la música compuesta para las películas era primordial para establecer el ambiente de la escena.

De manera similar la música en *Episodio I* acompaña y empuja el desarrollo de la acción en pantalla. Usando temas específicos para cada personaje, así como figuras musicales para puntualizar momentos clave de la película, Williams crea puntos de referencia para el público y da pistas de las emociones y motivaciones de los personajes. Igual que en una película muda, todas las acciones son ilustradas por la música. "Realmente no hay ninguna diferencia en el cómo se construye la música para una película del cómo se construye la música para una ópera o un ballet,"—opina Williams—"o incluso del cómo se compone la música para una caricatura de sábado."

Noventa por ciento de la música de La Amenaza Fantasma es material nuevo, con el diez por ciento restante siendo temas de la trilogía original. Tanto Williams como Lucas opinaron que era simplemente obligatorio usar nuevamente el "Tema de La Guerra de las Galaxias" para el principio. Además de usar nuevamente los temas de Yoda y de Darth Vader, Williams reconstruyó uno de los temas de Darth Vader para convertirlo en una melodiosa tonada para Anakin Skywalker. "Si escuchas con atención, puedes distinguir los intervalos de la marcha militar de Darth Vader, una pieza muy fuerte y dramática convertida en una melodía dulce y juvenil."—dice Williams—"Cuando escuchas la música, da la impresión de que hay algo más complejo aquí…"

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Efectos de sonido:Ben Burtt

Ben Burtt fue quien acuñó el término "diseñador de sonido", con su trabajo en la trilogía original, así como en las películas de Indiana Jones y en varias otras cintas. Burtt tiene una muy extensa biblioteca de sonidos, capturados de la vida real con una grabadora de cinta digital que siempre trae consigo. Por ejemplo, Burtt grabó tornos de dentista, a su hija de dos años llorando, a un transbordador espacial aterrizando, el sonido que hace el nitrógeno líquido al congelar un objeto, entre muchos otros sonidos característicos.
Sin embargo, esta biblioteca quedó corta frente a las exigencias de George Lucas, así que Burtt tuvo que idear varias técnicas nuevas para poder crear los sonidos de Episodio I.
Por ejemplo, para las escenas de multitudes, Burtt y el ingeniero de sonido Matthew Wood consiguieron a un grupo de 50 "extras vocales" para lograr un sonido al mismo tiempo completamente natural y completamente alienígeno. El grupo recibió instrucciones como: "imagínense que están en un bazar en un planeta extraño, con todo tipo de criaturas extrañas a su alrededor; discutiendo, regateando, contando chistes..." Así las 50 personas hablaban al mismo tiempo, cada una en un particular "lenguaje" inventado en el momento, mientras Burtt movía las manos como un director de orquesta, pidiendo más o menos volumen, mayor o menor rapidez, o una atmósfera más emotiva o más calmada.
"También grabamos multitudes en partidos de Futbol Americano."—dice Burtt—"Obtuvimos muy buenas grabaciones, pero este método sólo te da el 'clásico sonido de una multitud'; yo quería cosas más específicas, así que este otro método funcionó muy bien"

Dobles y coreografías: Nick Gillard

A Nick Gillard, experto en kendo y en varios estilos de esgrima, así como en varias artes marciales, se le encargó una labor titánica: combinar todos estos estilos, así como las habilidades sobrenaturales de los Caballeros Jedi, para crear un nuevo estilo de combate que fuera a la vez funcional y elegante.

"Lo llamo 'Estilo Jedi'."
—dice Gillard—"Habiendo escogido un arma de tan corto alcance contra las armas de largo alcance que usan todos los demás personajes en las películas, los Jedi tuvieron que haber sido muy hábiles en múltiples estilos de defensa. Para crear el estilo Jedi, combinamos varios estilos de esgrima tradicional como el epee y el rapier con el kendo, que es el estilo de combate con espada de los samurai."—sin embargo, Gillard no se quedó ahí—"También utilizamos muchos movimentos de varios estilos de artes marciales, así como movimientos de tenis y de talado de árboles."

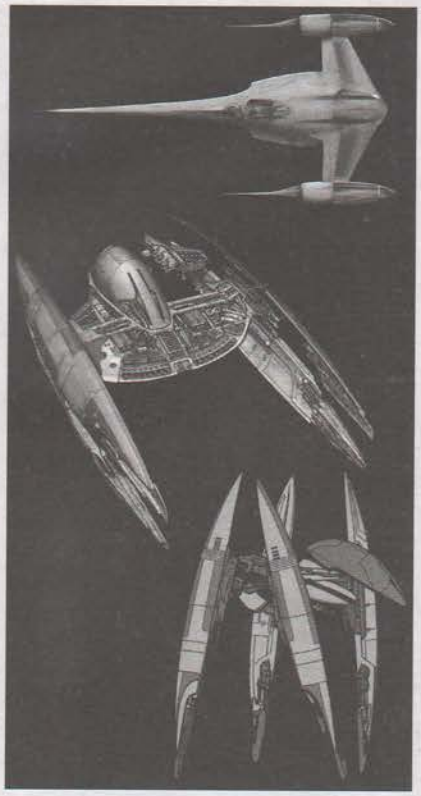
Ninguno de los movimientos están ahí para verse 'bonitos'; cada uno de los saltos, golpes y contragolpes están cuidadosamente pensados y son técnicas reales de combate. "Escribí las coreografías como si fueran partidas de ajedrez jugadas a mil kilómetros por hora. Y cada movimiento es jaque."
Para crear las coreografías que demostrarían no solamente la habilidad de los protagonistas, sino también el carácter individual de cada uno de ellos, Nick estudió el guión de Episodio I y le imprimió la personalidad de cada personaje a las coreografías de los combates. "Era importante para mí que cada personaje en la película tuviera su propio estilo distintivo, pues todos los maestros de la esgrima desarrollan un estilo propio." Gillard tuvo también que tomar en cuenta el estilo usado en la trilogía original, puesto que Obi-Wan Kenobi entrenó tanto a Anakin como a Luke Skywalker. "Algunos de los movimientos usados en la trilogía original se reflejan en el estilo del joven Obi-Wan".
Cuando la seguridad lo permite, a Nick le gusta que sean los actores quienes hagan todas las escenas. No hubo mucho tiempo para entrenar a Liam Neeson y a Ewan McGregor en el fino arte del combate con sable de luz, pero ambos aprendieron bastante rápidamente, según Gillard (de hecho Neeson ya había actuado con una espada en su mano, en *Rob Roy* <1995>, dirigida por Michael Caton-Jones).

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

(VIENE DE LA PAG. 34)

Y con esta actitud contagiamos a los que vinieron después de nosotros. Este fenómeno no sólo puede verse en el padre que disfraza a su hijo de Yoda para la Conque '99 o la cantidad de aficionados que definitivamente no tienen la edad para haber visto la trilogía original con pleno uso de razón, pero que desfilan con singular alegría en sus disfraces confeccionados con diferentes grados de habilidad, per sí con el mismo de entusiasmo. El fenómeno lo podemos ver también en los mismos actores y participantes de la película; Samuel Jackson, quien interpreta al maestro Mace Windu, sólo recibió seis páginas del guión, las necesarias para interpretar su papel; esto



lo frustró un poco, pero todo sentimiento negativo se desvaneció cuando se dio cuenta de que, entre sus líneas, estaba «que la Fuerza te acompañe». Nadie le pudo borrar la sonrisa de la boca cuando se dio cuenta de que iba a decir «la frase».

A su vez, Ewan McGregor se sentía un poco incómodo con su papel del joven Obi-Wan Kenobi, y es que no le gustaba no saber cómo iba a quedar el

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

es la continuación de ese sueño y, a pesar de las críticas adversas o de las alabanzas sin sentido, es parte de la misma saga atemporal.

producto final después de agregar todos los efectos especiales, pero a la mitad de ensayar la coreografía de una de las peleas con sables de luz, le cayó el veinte: «Dios mío; ¡estoy en *La Guerra de las Galaxias*!». Eso sin contar que su tío Dennis Lawson interpretó a Wedge Antilles, un piloto Rebelde que apareció en las tres películas (récord inusitado para un personaje tan secundario), y que, en su audición, el mismo McGregor dijo: «me tienen que dar el papel porque mi tío es Wedge». A George Lucas le pareció una buena razón.

John Williams, musicalizador de toda la serie, recibió una agradable sorpresa al descubrir a algunos de los mismos músicos que trabajaron con él hace veinte años en la London Symphony Orchestra seguían ahí, y su gozo fue mayor cuando, al primer intermedio,

El escritor de fantasía Charles DeLint afirma que el mundo está lleno de historias, pero que las que realmente cuentan son las que cambian nuestras vidas, las que, una vez que damos vuelta a la página o abandonamos la butaca del cine, nos dejan algo adentro que no nos deja seguir siendo lo que éramos antes de empezar a leer, escuchar o ver; nos transforman de maneras grandes o pequeñas, pero definitivamente nos cambian. Tal vez *Episodio I* no sea un clásico del cine, tal vez las críticas sean ciertas y ni siquiera sea una buena película, pero lo que nadie le podrá quitar, es que pertenece a un sueño que ya es parte de nosotros.

Por:
Al-X Melchor
netlupus@hotmail.com
y
Alberto Abreu
abreu_plans@hotmail.com

muchos de los músicos jóvenes le confesaron que de niños, la música de *La Guerra de las Galaxias* los había impulsado a estudiar música, con la meta de algún día ser parte de la London Symphony.

¿Necesitan más ejemplos? *La Guerra de las Galaxias* es un fenómeno que rebasa fronteras y generaciones y ha capturado más aficionados que cualquier otra película o serie de televisión. *Episodio I*

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Trivia

· Tomó 8 semanas construir el vestido que la Reina Amidala usa en el cuarto del mismo.

· Durante la filmación de las escenas de lucha con sables de luz, Ewan McGregor inconscientemente imitaba en voz baja los sonidos clásicos de los sables chocando. Este detalle se notó y las escenas se repitieron.

· Los cines que recibieron los cortos y los posters de la película fueron advertidos que tendrían que devolver todo este material a Fox, bajo amenaza de no recibir material posterior. Esto se hizo para impedir que personal de los cines robaran y vendieran en el mercado negro este material altamente coleccionable.
La estrategia no surtió mucho efecto, pues al menos tres personas intentaron vender los cortos a través de sitios de subastas en Internet.

· George Lucas supuestamente escribió *La Amenaza Fantasma* en la famosa carpeta de papel rallado amarillo en la que escribió *Star Wars*.

· Durante la primera semana en la que se exhibió el primer corto de la película, muchos cines reportaron que hasta el 75% de los asistentes abandonaban la sala después de ver la película. (esta fue quizá la mejor estrategia de mercadotecnia para que la gente viera "Conozcan a Joe Black")

· En 1997, una feroz tormenta de arena destruyó varios de los sets de Tatooine en el desierto afuera de Tozeur, Túnez. La filmación continuó dos días después. George Lucas consideró a esto un buen augurio, puesto que lo mismo sucedió cuando estaba filmando *Una Nueva Esperanza* (*Star Wars* 1977).

· El senador Neimoidiano Lott Dod fue nombrado por dos senadores reales de Estados Unidos: Trent Lott (Republicano - Mississippi) y Christopher Dodd (Demócrata - Conneticut).

· Natalie Portman dobló casi todas sus líneas después de que la filmación terminó. Lucas consideró durante la edición que su voz había cambiado un poco durante el año que duró el rodaje.

· La noche del viernes 21 de mayo, dos días después del estreno, el dueño de un cine en Menomonie, Wisconsin reportó que un rollo completo de la película (de aprox. 45kg) fue robado del cuarto de proyección. La policía sigue investigando el caso.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

El imperio de George Lucas

por: José Signoret

Corría el año de 1983, y finalmente se exhibió en las salas de México "El regreso del Jedi", la única película de la trilogía que mi generación recuerda en el cine (los menores de 20 años ni siquiera eso), pero curiosamente mis recuerdos más emotivos no son de la película, ya que con "El regreso del Jedi" llegaron por primera vez LOS JUGUETES.

Lilly-Ledy produjo una serie con todos los juguetes de la tercera película, y aunque mis padres nunca fueron gente de dinero decidieron conseguir todos los muñecos y naves que pudieran maravillados con su calidad (era un rito familiar organizar batallas con sables de plástico, y en las noches mis papás peleaban entre ellos sin necesidad de los niños).

Sólo conozco a una persona que tuvo una colección mas grande que la mía, mi primo Daniel, a quien le trajeron de Estados Unidos todos los juguetes que pudieron conseguir, incluyendo decenas que nunca llegaron a México. Eramos niños, y los juguetes eran para jugar, así que nunca pensamos en dejarlos dentro de sus cajas para revenderlos 15 años después, en realidad hicimos todo lo contrario, mi hermano y yo perdimos todas las armitas, rompimos todas las capitas y decapitamos a más de un muñeco, mientras que para encontrar la colección de mi primo habría que remover toda la tierra de su inmenso jardín.

Durante los siguientes años los fanáticos no sólo compramos los muñecos, ha habido mucho, mucho más, incluyendo: Decenas de juegos de video, para todas las plataformas que ha habido; varios juegos de mesa, incluyendo el Monopoly (Turista) de Star Wars, donde puedes ser dueño de toda la galaxia; varias series de tarjetas coleccionables, de las cuales la primera sigue siendo la más fea y la más valuada; muñecos de peluche (Yoda es el favorito); y cientos más de objetos de colección como estatuillas, llaveros, pines, cómics, calendarios, modelos para armar y hasta revistas con precios actualizados de todas estas joyitas. La industria de la mercancía de Star Wars es un negocio multimillonario, y cada que gastamos en uno de estos productos no sólo le pagamos a nuestro distribuidor y a la manufacturera, un porcentaje va directo a los bolsillos del propio George Lucas.

Lucas no sólo tiene nuestra admiración, también tiene nuestro dinero, ¿por qué?, pues porque es un visionario, no sólo en inventar mundos fantásticos y nuevos efectos especiales, Lucas es un visionario de la mercadotecnia, y si no me creen lean la siguiente historia:

Todo empezó en 1976 cuando tras haber excedido el presupuesto para "La Guerra de las Galaxias" Lucas intercambió un gran porcentaje de su pago como director por los derechos por mercancía de la película, un trato que solo un genio podía lograr, ningún ejecutivo de Fox se imaginó que las ganancias por mercancía superarían a las de taquilla más de tres veces con el paso de los años, acercándose a una suma de casi **5,000** MILLONES DE DOLARES. Para la nueva trilogía el trato es el mismo, y Lucas ya hizo los primeros negocios, Hasbro le tiene prometidos 500 millones como porcentaje de las ventas de los nuevos juguetes, mientras que Pepsi Co. le pagará un total de 2,500 millones por patrocinar las tres películas de la nueva trilogía, y eso no es todo, con estos tratos Lucas no solo no tiene que pagar por promover la nueva película, sino que le van a pagar por hacerlo por él.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

ANIME QUEST CORP.

Mercado Ramón Corona
Local 396 Pasillo G
Col. Industrial
(Entre Constancia y la Esperanza

Surtimos a Provincia
Mayoreo y Menudeo
Tel: 55 37 94 75

Lunes a Viernes:
11:00 a 18:00 hr
Sábados:
12:00 a 18: hrs.

Pepsi ya lanzó su campaña en E.U., entre otras cosas, los restaurantes de su grupo (Pizza Hut, Kentucky y Taco Bell) disfrazarán sus sucursales con ambientaciones de los tres planetas que veremos en "La amenaza fantasma". Así que pronto podremos ver varias cosas en México: a) A los pobres empleados de estos restaurantes disfrazados de seres alienígenas. b) Estampitas del Episodio I en las papas Sabritas y c) A Liam Neeson haciendo algo que no había hecho en su larga carrera: aparecer en una lata de Pepsi.

"La amenaza fantasma" es la película más esperada de la historia, y tal vez la más publicitada, ha salido en las portadas de decenas de revistas (nosotros no podíamos faltar, porque habemos varios colaboradores que sí somos fanáticos sinceros), tal vez por eso decepcione a algunos, pero no hay que sentirnos mal por Lucas...

...la Plata lo acompaña.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Video-juegos

LUNAR
SILVER STAR STORY

Por Jorge Valdés (gurzon@hotmail.com).

En junio de 1992 una pequeña compañía Japonesa de software llamada Game Arts que hasta ese entonces no había incursionado con mucho éxito en el mercado japonés, produjo uno de los mejores juegos de rol hasta ahora y el título más exitoso del ahora extinto Sega CD: "*Lunar The Silver Star*".

Poco tiempo después, gracias al enorme éxito que tuvo en Japón, una compañía americana llamada Working Designs compro los derechos y lo puso a la venta en la Estados Unidos… el éxito fue rotundo. Según los estudios mercadotécnicos, virtualmente todo aquel que había comprado un Sega CD, compró también *Lunar*, haciéndolo el juego más vendido del '93 y el más popular para el Sega CD.

Bueno, se preguntarán que qué mosco me picó, ya que el Sega CD está más muerto que la popularidad de Cuauhtémoc Cárdenas, esto simplemente es para que aquellos que jugaron el título original lo recuerden y para darle a entender a los que no lo conocían que el juego en cuestión es uno de gran calidad y de los mejores que se han hecho en la humilde opinión de su servidor… ahora las buenas noticias y lo que me impulsó a escribir este artículo (además de constantes amenazas por parte del staff de esta revista… uno en particular) es que *Lunar* se acaba de reestrenar ahora en el Sony Playstation.

Así es, después de ciertos conflictos con Sega, Working Designs decidió que era más sabio ponerse del lado de los vencedores(léase del Dinero, pero les apuesto que ahora que salió el Dreamcast se ha de estar dando de topes) y volver a producir *Lunar* ahora con el título de *Lunar Silver Star Story* haciéndolo a lo grande… La nueva versión tiene 30 minutos de animación en tiempo real, efectos de sonido reeditados, y remasterizados (¿suena a *Star Wars*, no? ¿Muy *ad hoc* con el título?) además de una historia corregida y mejorada.

http://arlequincreations.org/

La historia de base es la misma; amor en los tiempos del cólera… (uupss, no, perdón ^_^;;), bueno más o menos; amor en tiempos difíciles, guerra, fuerza de voluntad, el cómo se forjan amistades, héroes y villanos en una sociedad mágica medieval plagada de aventuras, monstruos y tesoros… ¿suena a pan con lo mismo no? Pues te equivocas, uno de los puntos claves de *Lunar* así como en toda buena historia es la narrativa; cuando estás jugando es como si te contaran una historia en donde interactúas; llena de sorpresas inesperadas (es una especie de eslabón perdido entre juegos de rol de mesa y de video Juegos) esto se lo pueden preguntar al ilustre editor de este pasquín que en un principio decía que le daba flojera jugar con sistemas viejos, el mismo que 2 días después me encontré con ojos rojos, irritados y desorbitados balbuceando algo así como: "ya casi lo acabo".

En resumidas cuentas, *Lunar* para el Playstation es un excelente juego de rol que cuenta con todos los requisitos para hacerlos babear un rato: excelentes gráficas, sonido **Y MÚSICA** (van a ver a qué me refiero más abajo), mucha animación, historia compleja y llena de sorpresas, romance, amistad y mucha, mucha aventura y fantasía heróica (sin mencionar personajes femeninos muy monos ^_^).

El juego ya está disponible en E.U., y en muy poco tiempo aquí en nuestro país el costo aproximado del juego original es de 70 dólares, pero esperen, antes de poner el grito en el cielo y vociferar que se van a comprar el pirata vean lo que obtienen por su dinero: el juego, un póster, mapas del mundo de Lunar, el soundtrack (sí amiguitos, aunque no lo crean, no más grabar en un cassette de la vídeo) y otro CD en donde te explican cómo se hizo el juego; ¿vale la pena no?

Bueno, me despido esperando haberles causado un poco de curiosidad por este juego. Ahhh, y por cierto para aquellos que me piensan crucificar por no contar la historia les digo que es mejor causar curiosidad en la gente y que se sorprenda de la historia que contársela. Como dato final y cultural esta seria la tercera versión de LUNAR ya que hubo un *Lunar 2* para el Sega CD, pero por desgracia ese título nunca llegó a México…QUE LA FUERZA ESTE CON USTEDES…

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

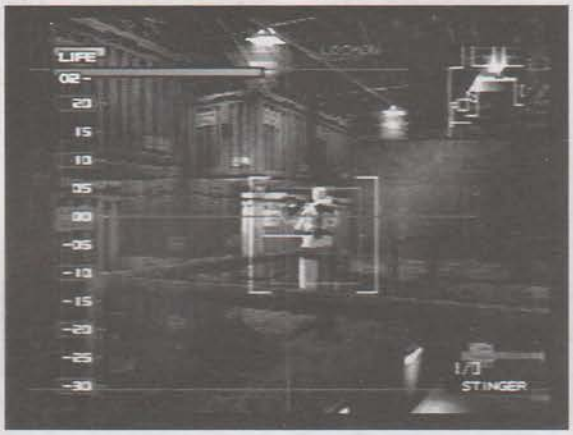
METAL GEAR SOLID

Por Rodrigo Alvarez

En esta época donde las modas del pasado vuelven a tomar furor, regresa un juego que a más de uno nos dio horas de entretenimiento en nuestro Nintendo de ya ridículos 8 bits; sí, hablo de *Metal Gear*, el cual fue lanzado en Japón en julio 7 de 1987, su secuela en formato de plataformas *fue Metal Gear 2: Solid Snake*. Esta serie fue revolucionaria en su tiempo, con una nueva gama de perspectivas, jugabilidad y una excelente historia. Como los tiempos cambian, ahora su versión para Playstation ha dado un refrescante juego para chicos y algunos no tanto. *Metal Gear Solid* es como participar en una verdadera película de suspenso, espionaje y acción, una verdadera misión imposible donde tu destreza y cautela serán determinantes; no sólo se trata de matar soldados como si fueran moscas; el juego es realista, una cámara que te vea o un guardia puede hacer que acaben tus días de comando, con una paliza de incontables enemigos; por eso el reto de esconderte y seguir bien los lineamentos de la misión.

http://arlequincreations.org/

La historia comienza cuando al personaje principal: Solid Snake, un agente retirado del gobierno, es enrolado en una misión que sólo él puede cumplir: en el siglo XXI, unas islas cerca de Alaska llamadas el «Archipiélago de Fox» son tomadas por unos terroristas que demandan que les regresen a su jefe en 24 horas, si no atacarán con armamento nuclear. El tiempo corre y para colmo de males tendrás que rescatar a varios rehenes importantísimos, todo se complica en cada capitulo del juego.



Esta obra maestra ha tenido la mejor crítica y puntuación de todas las revistas de videojuegos; su música es deliciosa, demostrando que Konami todavía puede hacer cosas de calidad. Se espera una versión nueva de este juego, donde se añaden escenarios, niveles, cinemas y secretos (¡como si no hubiera ya para aventar para arriba!), el lanzamiento de esta edición del director está programado en Japón para julio; para América tardará varios meses.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Suscripciones

¿No hay Plan B en tu tienda más cercana? ¿Tienes que recorrer enormes distancias para conseguirla? ¿Se acaba justo el día que llega y nunca alcanzas tu ejemplar?
Pues ahora te puedes suscribir a Plan B
y recibir en tu hogar 6 números de Plan B a un precio especial.

La suscripción por 6 números tiene un precio de $85.00 pesos.
¿Como suscribirse? Es muy sencillo

1.- Fotocopia este cupón y llénalo.
2.- Deposita $85.00 **a la cuenta #57-00020837-1 del Banco Santander Mexicano, a nombre de Alma Bouchot**
3.- Envíanos por correo una fotocopia de la ficha de depósito, la fotocopia del cupón debidamente lleno y un **sobre timbrado con tus datos** (si, otro). **Esto es muy importante, porque si no lo envías, nosotros no podemos mandarte a vuelta de correo tu número de suscriptor.**
4.- Si seguiste todos los pasos correctamente, te llegará a vuelta de correo (3-5 semanas) una carta diciéndote tu número de suscriptor (necesario para cualquier aclaración).

Cupón para suscriptores

Nombre:_____ **Edad**____ **Ocupación**_____
Dirección: _____ **Dirección Electrónica:**_____
_____
_____ **Teléfono:**_____

¿Cuáles son tus pasatiempos? _____

¿Qué revistas lees? (de cualquier género): _____

¿Cuántos números de Plan B tienes? _____

¿Cuál fue el primer número de Plan B que compraste? _____

¿Cuáles de estos artículos compras regularmente?

☐ Cómics Profesionales (Marvel, Norma, etc)
☐ Cómics Independientes (Cygnus, Lulú, Psycomics)
☐ Manga (tankoubon de 200+ páginas)
☐ Novelas Gráficas
☐ Pósters
☐ Videos
☐ Disquetes con imágenes
☐ Fotografías
☐ Modelos para armar
☐ Otros: _____

Los Juegos de Rol son para tí:

☐… una de esas cosas que no entiendo
☐… son ritos extraños que practican unos encapuchados
☐… me interesan, pero no encuentro con quién jugar.
☐… jugué una vez y no me gustó.
☐… juego regularmente y me gusta
☐… son mi vida

Califica nuestras secciones (1-10)

Editorial ___
Opinión ___
Novedades ___
Juegos de Rol ___
Cómic Independiente (nueva) ___
Música ___
El Colado ___
El Buzón de Belldandy ___

¿Qué es lo que más te gusta de Plan B? _____

¿Qué es lo que menos te gusta de Plan B? _____

¿En general, qué calificación le das a Plan B como revista? (1-10) _____

Comentarios: _____
_____
_____
_____

***** **Nota Importante** *****

Los chicos que se suscribieron directamente en el stand que tuvimos en la Conque, el primer día, por favor comuníquense con nosostros al teléfono que les dimos para poderles enviar sus números, ya que por error perdimos sus direcciones.
También pedimos a Saúl Edgar Villanueva se ponga en contacto con nosotros, ya que todos sus ejemplares nos han sido devueltos.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

Se otorga permiso para fotocopiar esta página.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

UNO DE TANTOS AUMENTOS DISEÑADOS PARA COMPETIR CON LOS PARAHUMANOS.
LES GANAMOS.
ESPERABAN DOMINARNOS CON SU MAGIA, PERO NUESTRA TECNOLOGÍA PREVALECIÓ.
A ALGUNOS NOS ABURRIÓ EL PODER.
NOS CONVERTIMOS EN CAZADORES.
YO CAZO LA PUREZA.
LA CARNE AÚN IMPOLUTA POR LA TECNOLOGÍA DESPIDE LAS IMÁGENES MÁS BELLAS.
MÁS CUANDO SE CORTA CON CUIDADO.
LA SIGO DESDE HACE NOCHES; ACECHANDO, MEMORIZANDO.
SOY UN CAZADOR.

Arte Secuencial... Arte Secuencial... Arte Secuencial... Arte Secuencial... Arte Secuencial... Arte Secuencial...
Temporada Abierta

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Saga de Hades

Saint Seiya, manga 25, capítulos 3 y 4.
Historia Original de Masami Kurumada, publicada originalmente por Shueisha.
Traducción: Carene Veanc y Jean Luc Leger (al inglés).
Traducción y adaptación: José Alberto Abreu (al español).

Estamos en Guidecca, la última esfera del reino de los muertos. Hades acaba de revelar sus planes a Ikki del Fénix, quien aún trata de asimilar el hecho de que su hermano Shun de Andrómeda es en realidad la encarnación del dios de la muerte.

Hades, con su gran poder, está alineando lentamente a todos los planetas y lunas del sistema solar para crear un eclipse… un eclipse perpetuo que sumirá a la Tierra por siempre en las tinieblas, convirtiéndola en una extensión del reino de los muertos.

Sin embargo Ikki no está dispuesto a esperar a morir. Hades se pregunta qué puede intentar Ikki para desafiar el poder de un dios, pero Ikki replica que hará lo que sea necesario para detenerlo, incluso sacrificar su propia vida.
Hades pregunta:
"¿Piensas acaso matarme? ¿Aún cuando haciéndolo matarás a tu querido hermano?"
Ikki se queda pensando, pero aprieta los dientes y ataca:
¡Alas de fuego!

Ikki destruye una parte del templo de Hades, pero su ataque no tiene ningún efecto en Hades. Pandora trata nuevamente de matar a Ikki, pero Hades se lo prohibe.
"Si tu deseo es morir,"—dice Hades—"Yo te daré la muerte."
Ikki trata nuevamente de atacar a Hades, pero éste eleva su cosmo y lanza a Ikki, quien rueda por las escaleras.
"Pandora, entierra al caballero del Fénix en un lugar apropiado."—dice Hades.

Sin embargo Ikki vuelve a levantarse, diciendo que Hades no usó realmente el poder divino. Ikki vuelve a atacar pero Hades vuelve a repeler su ataque. Esto se repite un par de veces, hasta que Hades decide acabar con Ikki de una vez por todas…

http://arlequincreations.org/

¡Pero en ése momento Hades se da cuenta de que su cuerpo no lo obedece! ¡Su mano se levanta por sí sola e intenta estrangularlo! El alma de Shun aparece como un espíritu detrás de Hades y le pide a su hermano que lo mate.

Pandora está asombrada con la fuerza de voluntad de Shun:
"¿Cómo es posible que aún cuando su cuerpo ya ha sido ocupado por el alma de Hades, el cuerpo y el alma de Shun puedan aún rebelarse?"—pero Ikki entiende las intenciones de su hermano.
"Shun permitió a Hades apoderarse de su cuerpo con la intención de destruirlo."—Pandora no entiende.

"¿Quieres decir que Shun está sacrificando su propio cuerpo para destruir a Hades?"
"Así es, Shun está actuando de acuerdo a su constelación guardián. Así como en la antigüedad Andrómeda ofreció su vida en sacrificio para salvar a su pueblo, Shun está dispuesto a hacer lo mismo para salvar a la Humanidad. Shun no nació para ser la encarnación de Hades, sino para ser el caballero de Andrómeda que deberá sacrificarse para salvar a la Tierra."

Shun le pide a su hermano que se apresure, así que Ikki empieza a concentrar su cosmo para atacar, pero Pandora lo ataca por la espalda con su lanza. Sin embargo, algo la detiene: ¡la cadena de Andrómeda!

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Shun le implora a su hermano que se apresure a matarlo antes de que el alma de Hades termine por dominarlo.
"Hermano, no te entristezcas. Matándome a mí salvarás a toda la vida en el planeta y eso es suficiente para mí."
Ikki ataca ante la mirada horrorizada de Pandora.

-o-

Mientras tanto, en algún lugar entre la quinta y la sexta prisión del Hades, Shiryu y Hyoga pueden sentir los cosmos chocando:
"¡¿Qué…?!"—pregunta Hyoga. Shiryu está igual de sorprendido.
"Ese cosmo…"—pero ambos llegan a la misma conclusión y dicen al mismo tiempo:
"¿¡Ikki mató a Shun!?"

-o-

De regreso en Guidecca, hay sangre fluyendo en el piso y Pandora está completamente horrorizada, mientras que Ikki está llorando. Ha atravesado a Shun con su puño.
"Shun… perdóname… hermano."
"Hermano…"—alcanza todavía a decir Shun.
"Ahora sacaré a Hades de tu cuerpo…"—Ikki hace un esfuerzo e intenta sacar algo del pecho de su hermano, quien grita de dolor.

Ikki saca la mano del pecho de Shun. Tiene una especie de monstruo horrible en la mano, parecido a un corazón deforme. Ikki aplasta a esta cosa con el pie hasta deshacerla completamente.

Ikki se apresura hasta llegar a su hermano, quien está moribundo y le dice que se apresure, pues Hades está regresando. Es entonces que otra cosa está saliendo de su pecho, pero esta vez es un monstruo de tamaño humano que trata de morder a Ikki….
En ese momento alguien grita…

-o-

Ese alguien es Seiya, quien ha despertado en el río congelado de Cocytos.
-"¿Qué fue eso?… Ikki matando a Shun… y luego éso… ¿fue acaso un sueño?"—Seiya está confundido por las imágenes en su mente—"No recuerdo nada desde que Hades se encarnó en Shun, pero… ¿dónde estoy?"

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

-o-

De regreso en Guidecca, Ikki está frente a Shun, incapaz de golpear a su hermano (toda la escena de Ikki atravesando a Shun fue una alucinación de Seiya).
"¿Por qué te detienes Ikki?"—pregunta Pandora—"Eres más dulce de lo que pensé… No fuiste capaz de matar a Shun… La vida de tu hermano te es más preciosa que la del resto de los habitantes de la tierra. ¡Pero ni tus esperanzas podrán detener el Máximo Eclipse!"—Ikki mira con horror cómo el cabello de su hermano se vuelve negro (así como el cabello de Saga cambiaba de color cuando el mal lo poseía)
"¡No.. no es posible!"
"Claro que es posible…"—dice Hades—"El cuerpo de Shun ahora me pertenece completamente, hasta el último cabello. El alma de Shun ha sido aniquilada por completo."—Hades libera su verdadero poder y golpea a Ikki, quien cae inconsciente.
"Pandora, encárgate de que el cuerpo de este hombre sea tratado con el debidó respeto."
"Si señor…"
Sin embargo, Hades súbitamente siente algo y se pregunta: ¿Qué será ese cosmo?

-o-

Pandora se inclina sobre el cuerpo inconsciente de Ikki y toca la herida que hizo en su espalda. Se ve bastante preocupada. Pero entonces se levanta y quita toda expresión de su rostro antes de llamar a un sirviente: Valentine de la Arpía, a quien le explica quién es Ikki y le dice que su cuerpo debe ser tratado con respeto. Valentine está de acuerdo y se lleva el cuerpo al hombro.

De regreso en la habitación del trono de Hades, Pandora nota la mirada confundida de Hades y le pregunta qué pasa. El dice que ha tenido una premonición funesta, pero añade que puede ser que solamente se esté preocupando demasiado. Ella sugiere que quizá quiera descansar y le pregunta si quiere volver a su templo. Pero Hades prefiere no hacerlo y ordena que se le deje solo y sin interrupciones mientras descansa en la sala del trono.

Sin embargo, unos minutos después Hades escucha ruido y pregunta:
"¿Quién está ahí? Creo haber ordenado que no se me moleste."—pero el intruso se aproxima más: ¡Es Shaka de Virgo!
"Hades, he venido a destruirte."

Continuará en el siguiente número de Plan B…
Los capítulos anteriores de la Saga de Hades pronto aparecerán compilados en nuestra página de Internet; ¡estén pendientes!

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

El Colado (nunca muere...)

El regreso de la Conque

Bueno desde hace mucho tiempo no veíamos una convención con tanta calidad en casi todos los aspectos; el centro de convenciones de Centro Médico le dio espacio y porte a esta Conque 99, y si hablamos de porte, para muestra basta un botón: Will Eisner (*busquen el artículo en el número anterior*). Fue un sueño hecho realidad para todos los aficionados al cómic, *estos* son los eventos que necesitamos en este ambiente. Hurras a Gantús y a su equipo.

Sin embargo, nunca falta la mosca en el pozole

Desafortunadamente, a veces personas mal educadas hacen de las suyas, y en la Conque 99 hubo un villano: el dueño de una tienda llamada «Minas Tirith", precisamente nuestro director de relaciones publicas en *Plan B* tuvo un mal sabor de boca, él y otros miembros de la revista que estuvieron presentes en el incidente contaron la experiencia a un servidor y al resto del equipo. Les explicaré que normalmente *Plan B* organiza demostraciones de juegos de rol en las convenciones para promover esta afición entre las personas neófitas en la materia; el encargado de esta zona en la Conque 99 era el dueño de la tienda ya referida y por tanto se tenia que hablar con él para poder llevar a nuestro equipo de dirigentes, pero el mencionado quiere el pastel para él sólito y claro, para su club, cuyo historial es largo en fechorías, como cobrar por dirigir y agredir verbal y físicamente a miembros de otros clubes de rol.

Precisamente cuando el representante de *Plan B* fue a su tienda, los empleados lo trataron mal y el mismo dueño lo dejó plantado luego de esperar una hora y media. Cuando en la convención se le preguntó del porqué de su actitud y la de sus trabajadores, se limitó a decir: "mis empleados pueden tratar a los clientes como se les dé la gana, si los tratan mal es porque tienen que aguantar a todos los que van a la tienda y, como están cansados, tienen mi permiso de tratar mal a los clientes". Bueno, pues no creo que se vaya a ganar el premio de excelencia ni de servicio al cliente; además, parece que para poder pedir y comprar mercancía hay que ser amigo de los empleados para que a uno le vendan. NO contento con estas declaraciones, el dueño comenzó a justificarse con argumentos falaces por su actitud y cerró con broche de oro insultando al miembro de nuestro equipo repetidas veces. Lo que yo me pregunto es qué le hace pensar a este energúmeno que tiene el derecho de molestar a la gente y darle oportunidad a sus subordinados para tratar mal a las personas. Tal vez debería ir a neuróticos anónimos o de perdis con un psicólogo, aunque puedo diagnosticar su condición por adelantado: se llama «prepotencia».

Nunca falta el transa

Un joven artista poblano nos mandó un aviso de alerta: unos monos cilindreros llamados Vicente y el Buap, más conocido como Ollin, plagiaron su trabajo. Como se sabe que son parientes de alguien importante en el Sol de Puebla, se agarran de méritos que no les corresponden para cometer sus fechorías, así que ya saben chavos: registren sus cómics, historias y diseños, no les presten los originales a nadie. Porque ratas como estas las hay en todos lados.

Contestando Cartas

Me siento muy feliz en recibir cartas buenas, y una de ellas es la de Elizabeth Ramírez, quien me hace varias observaciones y preguntas. Pues para resolver su primera interrogante, debo aclarar que **El Colado** pertenece al género masculino; ¿y porqué digo las verdades de ya-saben-quienes * ?, simplemente porque son eso: verdades. Me molesta que engañen a la gente y roben la propiedad intelectual de personas que hacen un trabajo y, como ellos no lo hacen, viven a costas del esfuerzo de los demás. Ya sé que no valen la pena, pero los lectores sí; ustedes merecen respeto y es injusto que estas personas les quieran ver la cara. De las demás cosas que me escribes, estoy 100% de acuerdo y espero que me sigan escribiendo tanto en carta como por correo electrónico.

* A petición del editor se han removido los nombres de los culpables, puesto que todo el mundo ya sabe quiénes son.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

El Buzón de... Belldandy

¿Por qué no tienes novio?

Bien chicas, si pensaban que sólo a los chicos les iba a echar sermón, están muy equivocadas, y es su turno…

Antes que todo debo aclarar que este artículo esta dirigido a todas las chicas, especialmente a aquellas que se encuentran solas y olvidadas y padecen del síndrome *A mí nadie me pela*, pero aún a las chicas que gozan de tener pareja les recomiendo el tema.

¡Ok! Todas hemos pasado por esto alguna vez, vemos parejas por todas partes, incluso todas nuestras amigas tiene con quien salir , a quien querer y que las quieran, y a nosotras …ni un perro que nos ladre. No se preocupen, existen esas malas rachas en la vida, de repente la suerte cambia y no nos damos abasto con los galanes, PERO no siempre se le debe dejar todo el trabajo a la suerte. Es como empezar un círculo vicioso, nos deprimimos y nos descuidamos físicamente, nos volvemos antisociales, no tenemos ganas de salir, nos amargamos, y lógicamente alejamos a la gente, y con ello a los prospectos y la oportunidad de hallar pareja.

Ya he mencionado antes la verdad universal: ***Lo importante no es el físico, sino lo que hay adentro***, grábenselo bien en las cabecitas, y no quiero decir con eso que se descuiden, no; bien es cierto que para que alguien se interese en conocer a una persona primero debe atraerles de alguna manera y bueno, la manera más común es con la apariencia, digo, con nuestros propios ojos hemos visto que no se necesita ser una súper belleza, tener una cara preciosa, un cuerpazo o vestir súper sexy, para tener novio (la verdad es que los hombres no son tan exigentes como nosotras mismas a la hora de juzgar nuestra belleza). Pero tampoco hay que esperar que te volteen a ver si te la pasas toda chancluda, sin arreglar ni un poco y comiendo cochinadas. No, no es que haya que estar vestidas de fiesta con tacones y media tlapalería en el rostro todo el tiempo, sino que hay que mantener una apariencia agradable, limpia, usando de la moda lo que acomoda, maquíllense si les gusta, resalten sus puntos fuertes, y cuiden su alimentación. Como les dije a los chicos, tu herencia genética no es lo que cuenta, más bien es el cómo la aprovechas.

Pero bueno, ahora hablaremos de lo que yo creo es lo más importante: EL CEREBRO. ¡Oh, sí! Si existe algo más excitante que un cuerpo escultural y una cara linda, es un **hermoso y bien cuidado cerebro**. Créanme, he visto los rostros de perrito de carnicería de muchachos al ver a una linda chica pasar, y no se compara en nada a la cara de maravilla y entusiasmo de un chavo que mantiene una plática amena e inteligente con una mujer, una mujer que sabe de lo que habla, que le interesa conocer algo nuevo, y que no ha cerrado su lectura a revistas de moda, belleza y telenovelas. Lo siento chicas, la queja es casi general, y estoy hablando de los chicos que sí valen la pena (no de aquellos machitos que andan buscando una buena hembra *pa' criar* chamacos y hacer quehacer), la mayoría están de acuerdo en que está difícil encontrar a una chica inteligente, con cultura, sentido del humor, que lea, que tenga plática y no que se aburra cuando le hablen de algo que no conoce, o que tenga algo que dar a conocer, y no que diga estupideces. Tomen nota de eso aquellas a las que les están zumbando los oídos, **cultívense**, vean más allá de lo que en la televisión les enseñan de las súper modelos, las cremas reductoras, y el último romance de Ricky Martín, toda esa cultura basura que seca el cerebro, lean (libros, no sólo el *twynovelas*), entérense de cosas nuevas, abran su mente al conocimiento como esponjas en el agua. No se los digo sólo porque con eso van a ligar, se los digo porque es fundamental para la vida, para trascender en su existencia, para abrirse a otros horizontes, para ser independientes y plenas. Me da tristeza ver que todavía hay muchas chicas que viven con la idea de esperar por un hombre que las saque de su casa para casarse con ellas y que les resuelva la vida. Prepárense, sean mujeres de provecho.

En fin, ahora hablemos de otro punto importante: LA ACTITUD. La personalidad de una es asunto individual, es decir, que no importa como seas, sólo sé auténtica. Creo que existen ciertas **reglas de oro** que no se deben de olvidar, y la primera es: ***No pretendas ser como no eres para agradarle a un chavo***. Lo que pasa es que hay muchas veces en que nos hacemos las "apretadas" para darnos a desear, o nos involucramos en hobbies que detestamos, o imitamos a fulanita o a perenganita porque sabemos que a él le gusta, y creemos que si somos su copia al carbón le vamos a gustar. Por favor, no pretendamos ser lo que no somos porque, aparte de ser degradante, no creo que a los chicos les guste la falsedad.

Otra regla de oro: ***No andes con el primer chavo que te llegue nomás porque te mueres por tener novio***. Miren, si es feo ver a un chico urgido, es igual con una chica urgida, eso difícilmente se puede ocultar, y en nuestro caso es peor porque pueden pasar dos cosas: o los chavos huyen a 1000 km/h, o se acercan como moscas, pero nomás para ver que sacan (y ya saben de qué hablo).

Date tiempo para conocer y convivir con un muchacho antes de andar con él. Esta regla tiene mucho que ver con la anterior, lo que sucede es que si andamos con alguien que no conocemos bien nos podemos arrepentir, y a los tres días ya no sabemos cómo deshacernos de él. Así que tómalo con calma, sal con él, hagan cosas juntos, conócelo, y date cuenta si realmente te gusta lo suficiente para andar con él. Miren, si de por sí es difícil mantener una relación con alguien que conoces, imagínense con alguien que no conoces, tal vez sea lo mejor que te suceda en la vida, pero eso sería una excepción y no una regla; entonces, nada nos cuesta seguir esta simple regla y evitar desastres, ¿o no?

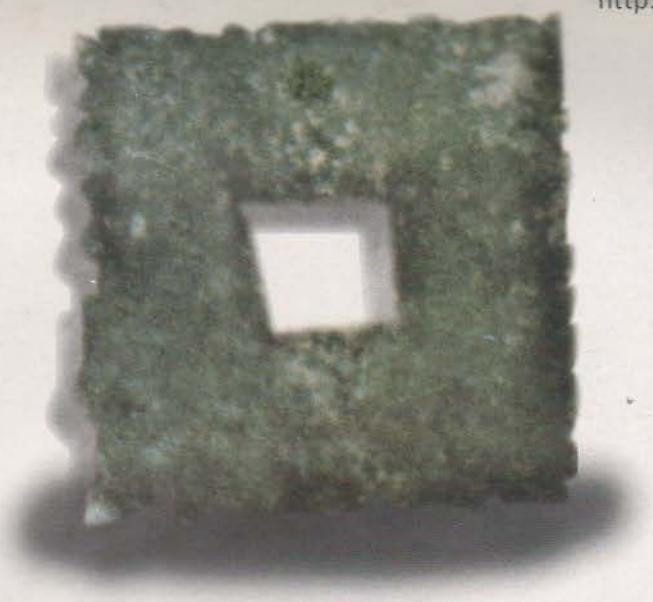
Y por último, la regla que les sonará más anticuada y de abuelitas: ***Dénse a respetar***. Y sí, con eso quiero decir que no se acuesten con cualquiera. Estamos a un paso del nuevo milenio, época de libertad sexual e igualdad. Pero la realidad, y más aún la realidad mexicana, es que la promiscuidad, tanto en hombre como, desgraciadamente, más en la mujer es mal vista, denigrante y peligrosa. Se preguntarán muchas *¿por qué me viene a decir esto a mí si yo ni siquiera he pensado en eso?*, se los digo porque hay un mundo extraño allá fuera, lleno de gente buena y no tan buena, y existen de todo tipo de chicos, algunos machines que se la pasan seduciendo chamaquillas con el rollo de la libertad sexual, y de que las chicas tiene el mismo derecho a disfrutar del sexo, cuando realmente sólo están haciéndolas objeto de su propia satisfacción sexual y de su lista de conquistas. Y habrán muchos otros más honestos y nobles que las aprecien por lo que son y tengan un auténtico deseo por respetarlas. No estoy truncando el derecho que todas ustedes tienen a ejercer la vida sexual que deseen, sólo quiero que sean responsables de ella, que cuando se decidan a ello sea porque están listas mental y espiritualmente, actuando con madurez, porque su sentido común y su corazón les dice que es la persona correcta, y porque son capaces de disfrutarla sin miedos, prejuicios y con total cuidado y precaución. Recuerden que debe ser porque ustedes lo desean, no por la presión del novio, o de las amigas, y que su cuerpo es suyo y es su responsabilidad saber cuidarse por sí mismas.

En fin, sólo me resta decirles que piensen en los muchachos como seres iguales a ustedes, no los idealicen como seres extraños, pues ellos también tienen sentimientos, sueños, ideas, ambiciones, dudas y miedos como todas nosotras, pueden ser nuestros mejores amigos si lo deseamos. Pero no se olviden de las ovejillas negras que pululan por ahí, sólo mantengan los ojos bien abiertos. Y no se fijen sólo en la apariencia, busquen hombres buenos.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/



Plan A

Plan B

http://arlequincreations.org/

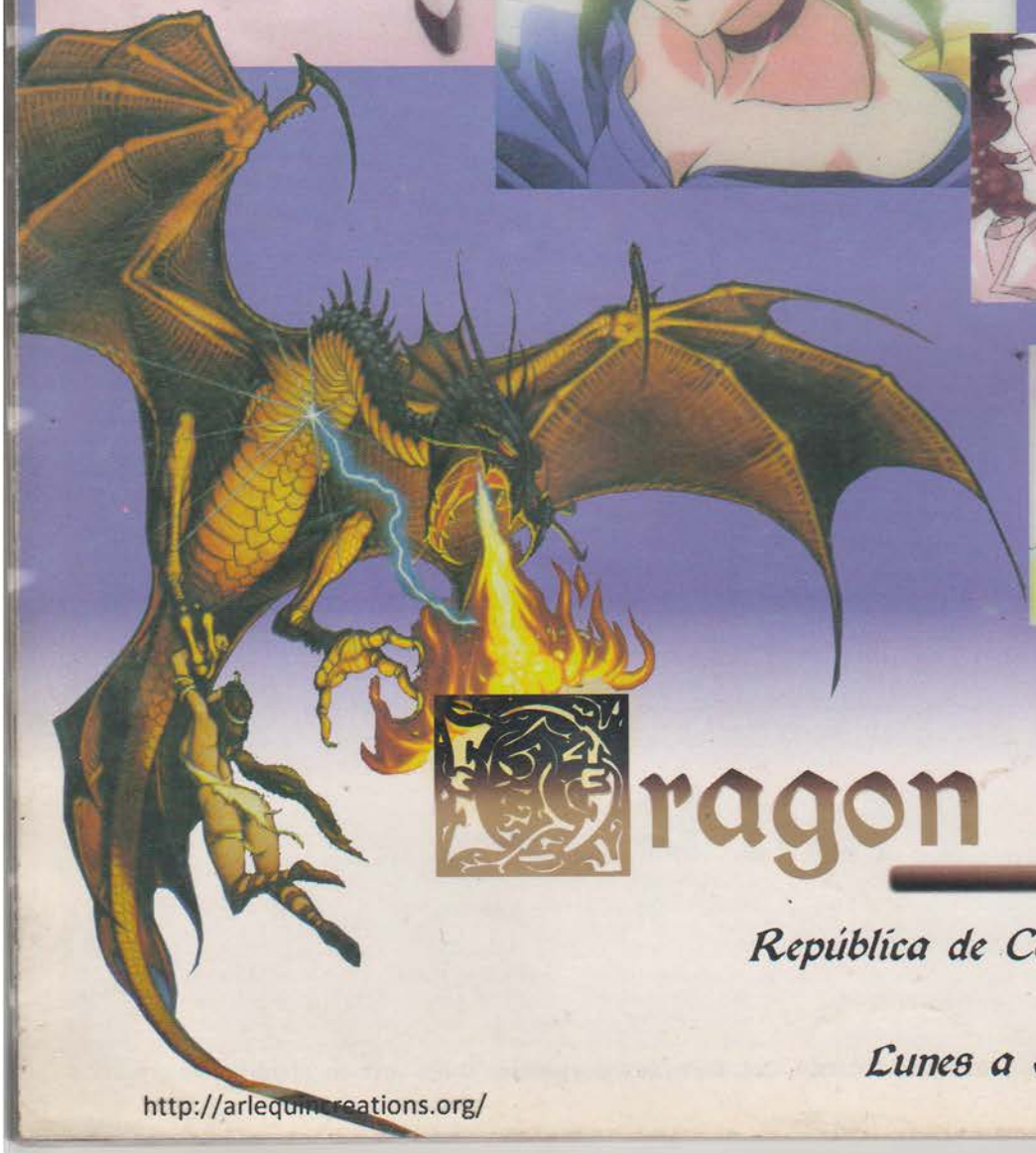
Distribución y ventas: contáctanos en Buentono No. 369, Col. Tepeyac Insurgentes. O en: opinion_planb@mailcity.com

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

©SEGA ENTERPRISES, LTD. ©PED /19

http://arlequincreations.org/



Dragon Comics Center

República de Colombia No. 75 Local 3
y Girón No. 5
Col. Centro.
Lunes a Sábado de 10am a 7pm.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/